

JÁTÉK CD-ROM MULTIMÉDIA PROGRAMOZÁS TESZTEK

Számítástechnikáról mindenkinek

PC-X MAGAZIN

II. évf. 3. sz. 1995. MÁRCIUS. Ár: 194 Ft



INDOOR
ULFI

NYERJ
EGY
ROBOTOI

BÁNYÓKSAGI

IDG HUNGARY

A közepébe...

...vágunk a dolgoknak, minek is szaporítanánk a szót – itt a március, azaz a tavasz kezdete! Sikeresen túl vagyunk első fél évünkön, ez már a hetedik PC-X Magazin. Felnőttünk, Ti is megimertetek bennünket, és a kezdeti tapogatózás után világossá vált, milyen irányba haladjunk tovább. Még mindig özönlenek a „Mit kíván a nép” válaszok, hamarosan értékeljük, és kisorsoljuk az ígért ajándékokat. Kellemes csalódás volt számunkra, hogy nagyon sokatoknak 486-osa van már otthon, és hogy a játékkismeretők mellett igenis szükségetek van komolyabb, „mélyebb” információra.

„Nyomulunk” más médiákban is, remélem sokan hallgattok bennünket a **Radio Bridge**-ben, a **Kukker**-ben vasárnap délutánonként, 6 óra után. Most a színre lépünk az **A3** tévéadóval közösen, és **CompAktív** címmel március 1-én, szerdán, 16.40 perckor jelentkezünk először (minden szerdán lesz adás, vasárnaponként ismétlés).

Az IFABO-n személyesen is találkozunk, ahol a robogó kisorsolása mellett a nagy sikerű „Zsákba PC-X”-szel várunk benneteket (aki ott volt a Computer Karácsonyon, az tudja, miről van szó), és tartogatunk valami nagy meglepetést is számotokra!

GAMEPORT

- 4 Hotline News
- 6 Dark Sun 2
- 9 Mortal Kombat II
- 10 Rise of the Robots
- 11 Ultimate Body Blows
- 12 Ecstatica
- 14 Cyberia
- 16 Aces of the Deep

TARTATA

- 18 Wolf
- 19 PGA Tour Golf 486
- 22 Superski Pro
- 23 NHL Hockey
- 24 Kyrandia 3
- 26 King's Quest VII
- 28 U.S. Navy Fighter



- 30 ● Wizard's
- 31 ● Music City
- 33 ● Film-világ
- 34 ● MS Home
- 38 ● Demo-zóna
- 40 ● CD-ROMboló
- 41 ● Internet
- 42 ● Aréna
- 44 ● Dr. MIDI
- 45 ● Linux titkok
- 46 ● OS/2 Warp

PREMIER

LOM

Nyerj valamit!

Lassan tavaszodik, biztosan jobb eséllyel indulsz a „csaj-vadászaton“, ha egy csodaszép **Yamaha robogón** közlekedsz! Ha előfizetsz a PC-X Magazinra, megnyerheted a májusi IFABO-n kisorsolandó Treff-X robogót! **További információért lapozz a 58. oldalra!**

Márciusi számunkban indul a **Doom bajnokság!** Jelentkezési szelvényt a következő oldalon, feltételeket a 58. oldalon találsz! Ha nem vagy Doom rajongó, de szereted a verekedős játékokat, akkor a 11. oldalon egy **Ultimate Body Blows** csomag vár rád! Kétfordulós **Wizard's játékot** indítunk: az első csapatot most sorsoljuk ki, a másodikat következő számunkban. **Wizard's zsetonokat** is kínálunk - lapozz a 30. oldalra! Persze zenés és filmes oldalainkon hegyekben állnak a **kazetták, CD-k, pólók és plakátok** - a 31. és 33. oldalon találsz a kérdéseket! Az 51. oldalon MCD játékunkban **CD-eket** nyerhetsz!

A végére egy furcsa játék: a 16. oldalon írunk az Aces of the Deep CD-ről. Ha most olvasod ezeket a sorokat, írd meg a jelszót: „Egér a Marson“. Az első beküldőnek postázunk egy Aces of the Deep CD-t!

Mélyvíz

- 48 ● Red Shift
- 49 ● Guinness rekordok
Monty Python CD-n!
- 50 ● Kedves és fura állatok
- 52 ● Corel tippek!
- 54 ● Photoshop 3.0 news
- 56 ● Multimédia
- 58 ● Nyerj robogót!

Következő számunk 1995. március 29-én jelenik meg!

PC-X Számítástechnikai Magazin - megjelenik havonta

Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.

Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető igazgató

Műszaki vezető: Mészáros Tibor

Cimlap: Kondákor László

Felelős szerkesztők: Bognár Ákos (Mr. Chaos)

és Turcsán Tamás Péter (Shy)

A harmadik: Iván Csilla; a lapot tördeli: Sütő

Segítettek: Comiga, Giraffe, Newtcal, The Richfielder

A szerkesztőség címe: 1012 Budapest, Márvány u. 17.

Postacím: 1536 Budapest, Pf. 386

Telefón: 156-0337, 156-2967, 156-8291,

156-3211/259. Telefax: 156-9773

Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalványon, valamint átutalással az IDG

MKB 203-28016-7007 pénzforgalmi jelzőszámra.

Ára: 194 Ft, fél évre 972 Ft, egy évre 1944 Ft.

Hirdetésfelvétel: IDG Ker. Iroda és a szerkesztőség

Nyomás, kötészet: Kossuth Nyomda Rt.

Felelős vezető: Székely Károly vezérigazgató

A megrendelés száma: 95.0086

HU ISSN: 1218-358X

Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.,

a Hírker Rt., az alternatív terjesztők

és a számítástechnikai szaküzletek

A PC-X-ben megjelenő anyagok bármilyen módon való felhasználása csak a kiadó előzetes engedélyével lehetséges. A megjelent hirdetések tartalmáért a szerkesztőség nem vállalja a felelősséget.

Design copyright by Shy & Mr.Chaos



HOT

DOOM

1. alternatíva - Heretic

A Raven Software csak a megszállottak számára csenget ismerősen. Bár készítették ők már egy-két jobb fantasy (RPG) kategóriájú programot, mégsem robbantak be egyértelműen a nagy nevek közé. Talán most ismét esélyt kaptak azzal, hogy eddigi munkájuk grafikai anyagát ötvözték az ID Software briliáns doom-rutinjával. A fiúk nem hanyagolták el a fantasy környezetet sem, így megszületett az első ilyen típusú Doom. Az ID is javított a korábbi munkáján, mert ebben a programban már lényegesen nagyobb mozgásterünk van, mint a korábbiakban. Egyes feladatokat repülve oldhatunk meg, fel-le nézegethetünk a pályákon, esetleg „chicken mode“-ba kapcsolhatjuk ellenfeleinket. Sok fura fegyver és tárgy is fekszik a labirintusok mélyén, melyeket félelmetes szörnyetek őriznek. Természetesen az intelligens térképezés és az extrák itt sem hiányoznak. A Doom-ban használt cheat kódokat mentés után érdemes kipróbálni. (Jó vicc volt?) Álljon itt azért néhány kód a javából: Kitty, Rambo, Quicken, Cockadoodledoo...



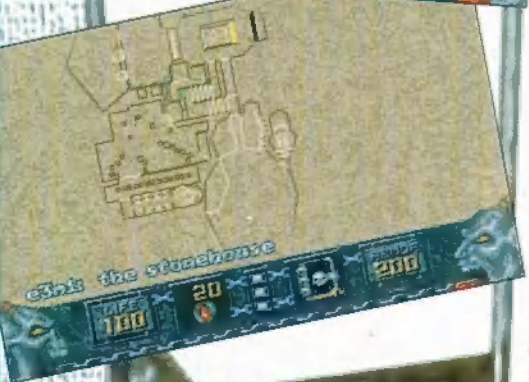
2. alternatíva - Rise of the Triads

A valós világ(?) keretei között játszódik. Számomra legalább is náci egyenruhás katonáknak tünnek az ellenfelek. Ebből a szempontból tehát ez a program nyúl vissza a legjobban a Wolfenstein 3D világába. A fejlesztők megpróbálták itt is szélesebb mozgásteret biztosítani a játékosoknak. A fel-le nézegetés, a tárgyak szétlőhetősége, a gáztámadás, a bonyolult lépcsős és lift megoldások egyedivé varázsolják az amúgy nagyon is Doom-szerű játékot. A grafika nem rossz, sőt a golyók becsapódása is megmarad a falakon, de valahogy mégis kicsit jellegtelen a vetélytársak között. A főszereplő kiválasztásnál egy egész csapat kommandós közül válogathatunk, de ez nem nagyon befolyásolta a működésemet. Megszállott Doom kedvelők nem találták elég nehéznek. A fegyverek sem tünnek annyira extrának. Látszik, hogy a Doom klónok is versengenek a piacon, és az Apogee most csak egy hangányival maradt le a kemény csatában. A híres shareware kiadó még dédelget hasonló fejlesztéseket, amelyeket remélhetőleg nagyobb sikerrel tud kiadni.



3. alternatíva - Dark Forces

Luck Skywalker, Han Solo vagy inkább Obi Van?... Hollywood ismét bevonul a Számítógépes Birodalomba. Bár a Sci-Fi világa már többször megihlette a Doom trónkövetelőit, most úgy tűnik, nagyobb sikerrel valósul meg az álom. A Virgin gondozásában készül a Lucas Arts játéka, a Dark Forces. Hihetetlen kalandokat ígér a cég a Csillagok Háborújának helyszínein. Nem kizárt, hogy sokakat lenyűgöz majd a sokféle fegyver, titokzatos bázis, irányító központok és labirintusok változatossága. Eddig soha sem csaldtunk a Lucas Arts csapatában, remélem most sem okoznak kellemetlen érzéseket. Az alapok egyeznek ugyan, de a megvalósítás ismét egyedi. A birodalmi gárdisták itt sem könnyítik a tevékenységünket, de első nekifutásra nem tünnek túl keménynek. Tulajdonképpen a filmben is láthattunk arra példát, hogy egy tucatnyi ember halomra pufogtathatja a fél birodalmi gárdát.

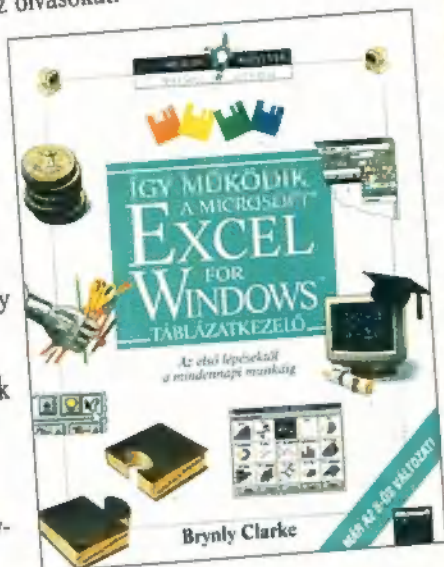


Újabb jó könyv kezdőknek

Így működik a Microsoft Excel for Windows címmel jelent meg a Park Kiadó legújabb „Merlin” könyve. Néhány hónappal ezelőtt hírt adtunk a sorozat indítókötetéről, amely a számítástechnika alapjaiba kalauzolta az olvasót. Most mélyebb vizekre merészkedett a nagyszerű sorozat az Excel-el, s a terveik szerint legközelebb a World 6 rejtelmeibe vezetik az olvasókat.

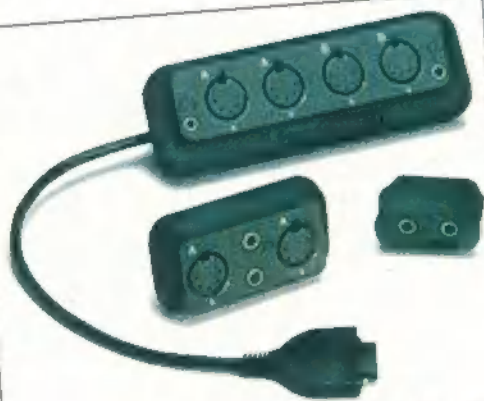
Játék!

A kiadó felajánlására egy kicsi játékot is indítunk. Akik megírják, hogy melyik számunkban, milyen könyvükről írtunk, 3 db Park Kiadó Merlin könyvcsomagot nyerhetnek!



Tengerparti Teknősbékák

Ha azt mondom, tengerparti teknősbéka, akkor mindjárt a Galapagos szigetre gondolsz. Ha azt mondom, hogy Turtle Beach, akkor egyre többen egy remek hangkártyacsaládra gondolnak. Teknőcék egzotikus tájakról neveztek el kártyáikat: a Tropez-t és a Monte Carlo-t említeném meg, amelyek – elsősorban áruk és tudásuk miatt – hamar a hazai piac kedvencei lehetnek. A Tropez komolyabb jószág, úgy 30,000 forintba kerül. A cég hirdetése szerint 101 százalékig „játék kompatibilis”, azaz közel járunk, ha azt mondjuk, 100%-ig



SoundBlaster kompatibilis. Ez annak köszönhető, hogy egy külön SB-t integráltak a kártyára. 4kHz-48kHz-ig visz át, 16 bites, sztereó, kivehető ajtós, egyebek... General MIDI kompatibilis – wavetable és FM szintetizátor van benne. Dr. MIDI röviden ennyit mondott róla: zajmentes SoundBlaster. A Monte Carlo is hasonló, bár udása nem közelíti meg a „trópusokét”. Ára is kedvezőbb: 14,000 körüli. Még egy durranás: kihoztak Hurricane néven egy PCMCIA hangkártyát is, amely nagyjából annyit tud, mint a Tropez.



Crazy World

Megőrült a világ! Olyan hajmeresztő formák látnak napvilágot, amelyekről álmodni

sem mertem. Minden funkciójuk mellett pusztán látványukkal mehökkenti a szemlélőt – itt van például a Dexxa (a Logitech-hez van köze) control pad, amely inkább hasonlít egy lopakodó vadászgépre, mint joystick-re. Plusz különlegessége, hogy kábel nélküli, azaz elegendő beletömni néhány ceruzaelemet – infravörös sugarakon továbbítja a jeleket a vevőnek, amit a game-portba dugaszolhatsz.

A másik csodalény egy Logitech egér, amely mahagóni „faborításával” meglehetősen extrém külsőt kölcsönöz egy mezei egérnek. Szép, szép, de ehhez elegáns, nyakkendő-szerű íriember szükséges...



A hanyattgér már régóta ismert fogalom, de valószínűleg panaszkodott néhány vásárló, hogy kényelmetlen, mert egy kis kiegészítéssel toldották meg. Ez már megtartja a tenyeret, nem kell a levegőben tornáztatni. Végezetül egy „szimpla” joy-t mutatnék be: Wingman Extreme elnevezésre hallgat. Gyönyörű design-nal ugrik ki a többi közül, hogy mi egyebet tud, azt csak a kemény nyúzás deríti ki.



Dark Sun 2

Meglehetősen sok béta verzió után érkezett meg az SSI-től a *Wake of the Ravager* (*Dark Sun 2.*). Azt reméltem, hogy a korábbi hibák kijavítása miatt késtek vagy két hónapot, de mint a későbbiekben majd kiderül, ez a reményem csak részben igazolódott be. Először is néhány szóban megemlékezem az irányításról és a karaktergenerálás problémáiról, majd szokás szerint egy olyan leírás következik, amelyet szerepjátékokról általában írni szoktam: vagyis pont a trükkös részek lesznek kissé elnagyolva. Az SSI 50-100 óra játékidőt ígér – mondjuk a leírással ez némileg lecsökken(het), de senki ne számítson 1-2 óra alatt „elintézhető” játéokra.

A installálás rémálmai után – a teljes installálás a winchesteren 76 megát igényel (nem hagytuk ki a pontot! 76, azaz hetvenhat mega kell neki!), végignézhajjuk (immár winchesterről) az intrót, majd a szereplők hörgéseinek elmúltával megkapjuk a főmenüt... Előtte azonban néhány előzetes információt még túl kell élnetek:

A *Wake of the Ravager* (a továbbiakban DS2) irányítása teljesen megegyezik az elődjével. A bal click az aktiváló mozdulat, míg jobb click-kel a kurzormódot változathajjuk (nyíl = mozgás, kard vagy nyílvesző = támadás, szem = vizsgálgatás).

A mozgásnál a képernyőn vagy a térképen a kijelölt ponthoz küldhajjuk a partyt (vagy az azt szimbolizáló vezetőt). A támadást (hacsak meg nem lepnek minket) mindig mi kezdeményezhajjuk úgy, hogy mozgás után belelövünk az egyik ellenséges karakterbe. Ilyenkor kezdődik a csetepaté, ahol – sajnos – meglehetősen véletlenszerű sorrendben kerülnek sorra a karaktereink (ezért általában nem árt egy kis tereprendezés a varázslónkkal a csata előtt!).

A vizsgálgatás tulajdonképpen csak felderíti, hogy az adott képernyőn mi lehet fontos a számunkra (pl. ellenségek állapota), vagy esetleg mi vehető fel tárgyaink közé.

Még néhány fontos dolgot kell tudnunk: először is, hogy ha bárhol egy „varázslat-ikon” jelenik meg, akkor jobb click-kel infót kaphatunk róla, míg bal click-kel aktiválhajjuk. A nem egyszer használható scrolloknál az aktiválás, a megtanulást jelenti. Hasonló módon a pszionikus a karkötőkről tanulhat új képességeket. Azért azt érdemes kajánul megjegyez-nem, hogy a varázslatok igazán fontos tulajdonságait (pl. meddig tart, van-e ellene védődobás stb.) csak a gépkönyvből lehet megtudni...

Még néhány billentyű:

H – a képernyő közepe a partyra áll
C – varázslás (csata alatt csak akkor, ha még nem találták el a körben a varázslót!)

S – nyilazás

G – örökös, egy adott pozíció (az első melléőr ellenséget a karakter megtámadja)

O – kicsinyített térkép

F1 – kimentés

F2 – betöltés

F3 – kilépés a programból

Még néhány tippet szeretnék adni a karaktergeneráláshoz (szerintem egyáltalán nem a szokványos AD&D karaktereket érdemes indítani!). Előzőleg már hablatyoltam mindenféle varázslóról, ezt a karaktertípust itt, az egyszerűség kedvéért Preservernek hívják. (Aki még nem ismerné Athas történetét: a bolygó sivatagi jellegét a ún. természetpusztító Defiler varázslóknak köszönheti, akik tekintet nélkül az élővilágra szívják el az életerőt a bolygóból a saját hatalmuk növelésére. A Preserverek szintén hasonló módon szerzik a varázsergiájukat, de mindig csak annyit vesznek el, hogy a természet regenerálódni tudjon. Ezeknek a varázslóknak a célja Athas korábbi szépségének visszaállítása – Defilerek elpusztításával. E célból alapították a Veiled Alliance nevű szervezetet – a név a titkosságra utal –, mellyel majd lesz szerencsénk találkozni a játékban. Az, hogy mi csak Preservert indíthatunk, gondolom elárulja melyik oldalon fogunk beszállni a játszámába...)



Eme lírai kitérő után mit is érdemes indítani?

Egy Preserver mindenképpen kell (többet nem érdemes, mert a varázslatok jó részét tekercekről fogjuk tanulni). Szerintem lehet osztott karakter is! Tudniillik a Preserver fogja leggyorsabban elérni a 15. szintet (ez a limit a DS2-ben) és nem ártana, ha mondjuk HP-ja is lenne (ezért mondjuk harcos vagy valami hasonló ajánlott 2. osztályként).

Egy fél-óriás gladiátor is melegen ajánlott (a gladiátor jobb, mint a harcos, mert többször támad és jobb az AC-je).

Papot is érdemes indítani, de szerintem a legjobb a druida (ez tud majd feléleszteni). A rendszer a következő: amelyik pap specializálja magát valamelyik elem (tűz, víz, föld, levegő) irányába, az a közös (Cosmos) varázslatokból csak az első négy szintig tanul (persze a felélesztés magasabb szintű) és utána kizárólag a saját elemének varázslatait tanulja. A druida ezzel szemben végig a Cosmos osztályt bújja! Én egyébként egy pap/harcos fél-óriás karaktert és egy háromosztályos pszionikus/druida/harcos fél-elfet indítottam, aki szintén meglehetősen kellemes karakterre fejlődött a DS1 végére. Itt jegyzem meg, hogy aki komoly nehézségi szinten szeretné végigjátszani a programot, az feltétlenül vigyen magával pszionikust. A pszionikus fontosságát egyébként én is lebecsültem a DS1-ben, mert nem jöttem rá, hogy a karkötőkből tanulhat. Itt ész nélkül fejlesztettem és a végén a 25-ös szintű Mass Domination (körülbelül tömeghipnózist jelent) képességével nagyon kellemesen vett részt a csatákban (Vigyázat! Nem minden ellenségtípust lehet hipnotizálni!).

Összefoglalva a végleges csapatom a következő volt: egy Preserver (az enyém nem volt osztott osztályú), egy gladiátor, egy pap/harcos és egy druida/pszionikus/harcos. A karaktereket a DS1-ből hoztam így némileg durvábbak voltak, mint akiket újonnan kapnánk (főleg a tárgyaik miatt). Egyébként egy csomó jó cuccot elvesz a karakteráthozatalnál a gép, de szerencsére az El-Drinkerek (ez egy vámpirizáló kard) megmaradnak (mind a négy, HE-HE!). Sajnos a mágikus fegyverek töltete egy idő után kimerül, ezért ne csodálkozzunk, ha egy fegyverünk eltűnik – ezért dupláztatott Pellus bácsi a szellemmel néhány El-Drinkert a DS1-ben.

Miután elsírtuk néhány klassz tárgyunkat, illetve felkötöttük a gatyánkat, ha új karaktereink vannak, állítsuk be a nehézségi szintet! Újonnan kezdők számára az első kettőt (easy ill. balanced) ajánlom, a DS1-ből hozott partykhoz és profiknak pedig a két nehezebbet (hard ill. hideous). A nehézségi szint egyébként teljesen prózai dolgokat befolyásol, úgymint a megjelenő ellenfelek száma (ez tapasztalataim szerint kb. kétszeres viszonyt jelent a két szélső szint között) és az ellenfelek HP-ja (itt kb. 5-6-szoros eltérés, amit onnan állapítottam meg, hogy a legegyszerűbb szinten a gladiátorom két Draxant nyírt ki körönként, míg a legnehezebben 2-3 kör kellett neki egyhez!). Szóval, ez alapján mindenki belőheti magának a kívánt fokozatot...

Miután mindent megbeszélünk, akár el is kezdenénk játszani! Csapatunk Tyr városának kapujában tér magához, ahol egy sietős beszédű leányzó próbál elvinni minket a Veiled Alliance-hez (továbbiakban V.A.). Miután kissé drasztikus módon elhallgatják (egy disintegrate-tel), álljunk

bosszút érte, majd cselekedjünk a papíron találtaknak megfelelően. Arslan egy bányász, aki jó szokás szerint egy kocsmában mulatja az időt, viszont közben segíteni is hajlandó nekünk, ha előbb egy apróságot megszerzünk neki. Persze ez így túl egyszerű lenne: a bejutáshoz egy tolvajnö segítsége kell, aki bizonyos adósságai miatt nem szeretne reflektorfénybe kerülni... Szépen felgöngyöltve a szálakat (béreljük egy szobát a fogadóban!) bejuthatunk a templomosok raktárába egy kis „rendrakásra”. Ennek során néhány tárgy eltűnik, valamint egy kis hallgatózásra is alkalomunk nyílik...

Ezek után már udvariasan bemehe-tünk a főajtón is, ahol hasonló hangnemben (esetleg hangos pengecsattogtatással) megszerezük az Arslan által kért bizonyítékot. Érdekes felfigyelni a szekrények furcsa teleportáló képességére! Az ehhez hasonlók mögött érdekes kis fejtörők várnak bennünket (kb. félóra alatt mindegyik megoldható – nekem különösen a papagájos tetszett!).

A Veiled Alliance termeiben megismerkedhetünk néhány rendes emberkével, akik hamarosan visszaküldenek minket valamiféle „piramis”-nál észlelt problémák rendbetételére. A felszíni álcázott V.A. tag kereskedőtől szerezhetünk egy polgárságunkat igazoló papírt, amivel Kovar okvetetlenkedő szolgáját is lecsillapíthatjuk. Végül még mestere szobájába is beenged, ahonnan egy kőamulettel térünk vissza. A piramis a város keleti felén van, a szobornál mehetünk le...

Itt először is néhány Great Feyr-t kell elintéznünk (a kijáratukat torlaszoljuk el a dugókkal, ha nem akarjuk, hogy visszatérjenek!). Dream mindenféle információkkal ellát bennünket, melyből a szobron való átjutás a fontos! Ezt nem árulom el, de aki már nagyon nem jut semmire, az élje ki Robin Hood-i hajlamait... A zikkurat közelébe érve egyre többen esnek nekünk, de mi csak törtecsünk zavartalanul a központi oltár felé: ha a főhét (akárom mondani a főpapnőt) kinyírjuk, a kert jórészt elintézi helyettünk a többi...

A piramis belsejében még találkozhatunk egy beteg varázslóval (a rácsok egyikén kell lemenni és a kert mellett jö-vünk ki), akinél otthagyhatsz néhány gyümölcsöt (nem sok tapasztalatot kap-

tam érte!). Büszkén menetelünk vissza a V.A.-hoz, ahol egy támadás kellős közepébe csöppenünk. Megérkezésünkkel az erőegyensúly a V.A. oldalára billen, így hamarosan Draxan hullák tengerében gázolhatunk. Sajnos egy mágikus tárgy (Urn of Utachi) is eltűnt, ami Matthias szerint nem sok jót jelent Athas népének... Mindenesetre közli a további feladatokat: szedjük össze a négy elem (tűz, víz, föld, levegő) erejét szimbolizáló négy mágikus tárgyat, hogy ezek segítségével keresztülhúzhassuk a Lord Warrior urnával kapcsolatos megidézési elképzeléseit (ez a körmondat nagyjából lefedi a hátralévő néhány oldalt). A titkos szobában találunk két faliszőnyeget, amelyek közül az egyik sajnos elég romos állapotban van. Ezt vegyük le és javíttassuk meg a karaván szövőnőjével (a karaván Tyr kapujától délre van). Visszatérve aktiváljuk a két faliszőnyeget: a vulkánt ábrázoló kissé megmelegített (meggyújtani nem kell!), az egykori tengert ábrázoló faliszőnyegnél pedig sivatagi szelet teremtünk...

A vulkánnál mindeneke előtt varázsljunk egy Web-et a sárkányok kuckója elé – kis tereprende-zés –, nehogy kijöjjenek majd és hátbatámadjanak (néha egyébként segítenek a csatában, de inkább ne hagyatkozzunk erre!). Miután kiszabadítottuk Prosser-t, vegyük az irányt a kastély bejárata felé. Itt nem nagyon akarnak beengedni minket, csak miután elintéztük a Draxan tábor-t (aki a rajtaütést túlélte, annak nem lesz túl nehéz). Odabent, szívós munkával ki kell derítenünk egy gyilkosságot. Mivel szerintem ez a játék egyik legjobb része, nem is árulom el, mit kell pontosan csinálni, csak néhány ötletet adok: mindig kérdezzük ki a kereskedőnőt a to-

vábbi teendőkről és szenteljünk megkülönböztetett figyelmet Prossernek (nálá lesz a megoldás kulcsa – persze csak akkor árulja el, ha már eléggé előrehaladtunk a nyomozásban!).

Éppen kiderítettük a gyilkos kilétét, amikor óriási robajjal szétesik a „pecsét”. Mivel mi sem szeretnénk egy kitörő vulkán tetején végezni, gyorsan ereszkedjünk le, hogy kihozzuk a Fire Ruby-t. A játék során egyébként ez volt az egyetlen hely, ahol a nehézségi szintet levettem hideous-ról (egyszerűen túl gyorsan felrobbant a vulkán). Ha a felszínről nem hoztunk volna grappling hook-ot (mondjuk kaspaszkodó horog), akkor most kénytelenek lennénk a sárkányfészekből szerezni egyet. Ezután gyors előrenyomulásunkat csak egy híd eltávolítása szakítja meg, amíg óriásunk át nem mászik a horoggal a túloldalra rendet csinálni... A kőlabirintus elég egyszerű, általában arra kell menni, ahol az utolsó kő megjelent (lehetőleg úgy, hogy ne tüssentsük el megint – vagyis ne lépünk még egyszer az átkapcsoló kő közepére!). Most már csak egy-

két kisebb csata és rohanhatunk is vissza a rubinnal a felszínre. A visszatérés ismét csak egy faliszőnyeg segítségével történik (egy kis teremből a középső szekcióból). Az aktiváló tárgy garantáltan nálunk van...

A második küldetés célja a Lyre of the Winds megszerzése lesz, ahová egy feszítővassal felszerelve érdemes indulni, amit a piacon néhány ruppóért beszerezhetünk (e nélkül is megszerezhető az a nyavalyás hangszer, de így egyszerűbb). A túloldalon először is a hajót javítsuk meg (a vitorla és az árboc a faluban, a kormánylapát kissé távolabb, a földbe fúródva található), majd egy szerencsétlen varázslójelölt kiszabadítása után jussunk el a boszorkányhoz. Egy deszkát feszítsünk le a házáról és szerezzük meg a furulya darabjait (nyugatra az egyik, északnyugatra a másik). Még tévedésből se adjuk oda a boszorkánynak a hangszert, induljunk el inkább a sárkányok felé. Ha nem akarunk verekedni, használhatjuk



a furulyát is, de nekem a tömegszichózis jobban tetszett... A fészekhez vezető utat néhány szikla állja el, ezeket kis kerülővel (ÉNY felé) eltávolíthatjuk. A fészek őrzőinek lekaszabolása és a fészek falának kibontása után egy lírával és egy jó kis köpennyel leszünk gazdagabbak.

Közben kiderült, hogy a Cup of Life a V.A. birtokában van, ezt oda is adják nekünk. Speciális tulajdonsága, hogy néhány napos feltöltési idő után (be kell rakni a kútba, ahol eredetileg találtuk) két karaktert teljesen felgyógyít (ill. feltámaszt, ha kell!). Érdekes lesz magunkkal vinni, bár csatában sajnos nem használható...

Így aztán elindulhatunk utolsó tárgyunk megszerzésére. A nyugati városkapunál jelentkezzünk bányásznak, némi pénz leszurkolása ellenében egy kulcsot kapunk. A Tyrtól nyugatra fekvő erdőben számos apró küldetést vár. Például a szultán lányának kiszabadítása (ha még nem tettük volna meg), vagy a halflingok megmentése, esetleg néhány kigyóember eltávolítása az élők sorából. Ez a küldetés különösen ajánlott a megszerzhető El's Drinker nevű kard miatt (ez volt az ötödik).

A bánya első szintjén csak némi gáz-talanítást kell végeznünk. Abból a tereméből, ahol a mennyezeten lévő lyukból fúj a szél, „vigyük el“ a ventilátorok segítségével a levegőt az elgázosított terembe. A fejét fájlaló bányászt gyorsan meggyőzzük, hogy a legjobb, ha odaadja nekünk a liftkódot, különben őt fogják okolni a további gyilkosságokért. A második szinten meg kell állítanunk a bányászok mézszárlását végző csapatot. A dolog elég egyszerű, csak addig kell utazgatni összevissza a sípók és a csillék segítségével,

míg szembe nem jönnek. Nagyon nem tévedhetünk el, mert a váltóállítató bányász mindig elmagyarázza az utat, ha eljutunk hozzá. Tőle szerezhetünk információkat arról is, hogy honnan kapott jelzéseket az utóbbi időben. Így is megpróbálhatjuk elkapni a gyilkosokat. A felismerésük egyébként nem túl nehéz: durvák, közönségesek és +3-as baltájuk van...

Ha elkaptuk őket, mielőtt kinyírták volna az egész szintet, megnyílik egy titkos ajtó a harmadik szinten az Old Digs-nél (oda kell menni, ahol a szét-szórt szerszámok vannak).

A harmadik szinten kiderül, hogy mi is a probléma oka: mindflayer-ek fészkeltek be magukat az alsó szintre! Itt egyrészt ki kell nyírnunk az Elder Brain-t (ne nagyon hallgassunk segítőnkre, mert ugyan a helyes irányt mondja, csak azt felejt el közölni, hogy egy három részből álló kulcs is kell a bejutáshoz! A kulcs egyébként a „fő“ mindflayereknél van, szóval végig kell irtanunk a szintet mielőtt elmegyünk az Elder Brain-hez vezető kapuhoz). Itt egy apró csatácska után (szerencsére utána pihenni is lehet) indulhatunk is Promere kalapácsáért. Három földszárkány és két gyémántgólem őrzi, de a Lyre of the Winds-el felszerelt csapatunknak ez nem jelenthet akadályt. Szedjük fel Promere páncélját és a kalapácsot, ami egyébként nem árt a kijutáshoz sem... A korábban kiszabadított varázslónő fia szerint, itt megsemmisíthetjük az El Drinkereket, nehogy El újra visszatérjen. Szerintem jöhet, amíg ilyen kardokat lehet tőle szerezni...

A felszínre visszatérve nagy örömmel üdvözlnek bennünket a V.A.-ban és közlik, hogy sikerült megtalálni a Lord Warrior-t, valamint némi utalást kapunk, hogy esetleg a templomosokkal szemben is tervezhet valamit (akik ugyebár a sárkányt szolgálják)...

A Temple of Cosmos-ban pontosan erre az áruulásra kell bizonyítékot szerezniünk, Kovar segítségével (páncélt ne adjunk neki, főleg mert a szemét mindig maga választott – na, melyiket?). Miután a templomosok vezérének átadtuk a bizonyítékot és megszereztük a botját (ez majd egy elektromos zárral védett ajtó kinyitásához kell), megindulhatunk az első védőgyűrű – a draxanak – felé. Miután a botunkat is felhasználtuk, átjutunk a második védőcsoport-

hoz, néhány csontvázharcoshoz. Itt még egy aprócska feladatunk van: a baloldalt talált bottal elő kell állítani a négy elem rúnáját, hogy aktiváljuk a teleportert, ami a végső csata színhelyére visz. Az itt található pyreen – várakozással ellentétben – a csatában teljesen használhatatlan, ezért inkább gyógyítsuk meg magunkat vele. Mielőtt elkapkodva berohannánk a



pyreen botjával a hadszíntérre, inkább irtsuk ki az elementálokat (legalább némileg kevesebb ellenfél lesz a végső csatában). Bármelyik kaput kinyitva megkezdődik a „végső leszámolás“. A két nehéz szinten tényleg nem olyan egyszerű, mindenesetre a gladiátorunkra rakjunk rá minden AC javító cuccot (AC -17!) és küldjük (haste varázslattal is megspékelve) a Ravager ellen. Közben egy fire shielddel ellátott emberünkkel csapjuk le a Lord Warriort (ez néha nem működik és visszakapjuk a beleütött pofonokat). Nekem, ezenkívül még két air elementál jött, ezek inkább a sebességük miatt veszélyesek. Miután a mi karaktereink meglehetősen gyorsak, a csontvázharcosok meg igencsak lassúak, már nem okozhat gondot egy kis fogócskával egybekötött népiptás (bár elég sok HP-jük van). Végül még tegyük a helyére a tárgyakat, hogy megkössük a Ravager-t és kész...

Végül némi értékelés:
A grafikával kapcsolatban csak annyi megjegyzésem van, hogy nem ártott volna kijavítani az első részben már egyszer elátkozott hibát a csatában: nagy termetű karaktereink eltakarják az ellenfeleket, akiket így a többiek nem tudnak támadni. Egyébként rengeteg maszatolás és egyéb hiba is előfordult, amik közül talán a legdurvább az ajtók eltűnése(!) volt a Temple of Cosmos-ban. A zene „remek“ volt, ugyanis hangkártyáim meglehetősen gondos installálása után nem kellett aggódnom az amortizáció miatt – magyarul meg sem nyik-



kant egyik sem az egész játék folyamán. A koncepció gondolom az volt, hogy a zene CD-ről megy (ez egyébként az egyetlen védelem a CD-s verzióban), az effektek pedig

a hangkártyáról (ezt persze főleg azok fogják díjazni, akiknek a CD-je nincs rákötve a hangkártyára. Ez az ő verziójuk! Itt nyugodtan áttehetik a hangfalat a CD-re!). Másik megjegyzésem, hogy kár volt feladni a koncepciót, miszerint folyamatosan van zene: a CD csak néha szólal meg (akkor viszont effekteket is ad!). Mindez azonban semmi a rengeteg kisebb-nagyobb, a játszhatóság rovására menő hiba mellett! Például nemigen tetszett, hogy Arslant félóráig kellett üldözni a fürdőház felé (mindig visszament a kocsmába), hogy elárulja a titkos kapcsoló helyét. Vagy, hogy a Temple of Cosmos-ban minden csata után eltűnt egy-két ajtó! Olyan apróságok, mint a térképek sokszor hibás megjelenése és a kifagyások már nem is érdemelnek említést...

Szóval van még mit csinálni! Nem lennék ilyen szőrösszívű, de végül is végleges programról van szó! Szóval bétának még elcsúszna, de így... Ennek ellenére NEM ROSSZ játék (lesz majd belőle): a sztori nagyon klassz, a varázslatrendszer is igen jó, a csata sem rossz (attól a kis malortól eltekintve). Szerintem egyébként mindhárom szempontból toronymagasan megveri a Menzoberranzant, amit jóval nagyobb csinadrattával bocsátottak útjára! A grafika és a zene is nagyon kellemes lesz, ha sikerül nagyjából hibamentesíteni. Ennek megfelelően az értékelés most kissé alulértékeli a programot – az 1.X verziónál majd hozzá lehet gondolni vagy tízet az összes százalékhoz.

Pellus



Már a címet kiejtve is megborzong a számítógép-tulajdonos. Az első rész botrányain már tájútott a világ, most azonban itt van a második és egyben még brutálisabb fejezet.

A tervek szerint a kész verziót február végére már a kezünkbe vehetjük. 94. szeptemberében megjelentek a konzol verziók, s bár az Acclaim-Midway leginkább a nagy játégek birodalmában számított, egy szép napon kiadták a Mortal Kombat első PC verzióját. Így a kegyetlen, pusztító, de mindezek mellett remek technikai új vereskedős játék a tömegek véres szórakozásává nőtte ki magát. Azonban az összecsapások végső mozdulatai, sokak számára túlzottan is véresnek, brutálisnak tünnek. Két részre szakadt a játékkal foglalkozók táborra. Az egyikbe a megszállott játékosok, a másikba vaskalapos ellenzők gyülekeztek. De mit tehettek volna ellene? Az emberi brutalitás legjobb ellenszere a játék. A komolyabb pszichológiai vizsgálatok kimutatták, hogy a megszállott játékosok magánéletükben a legszelídebb báránycák. Azt hiszem a Doom első megjelenésekor ugyanez a hisztéria söpört végig a világon. Ma pedig, amikor már kb. 10 Doom-szerű dolog is fut gépeinken, még mindig nem érezhető a megszállott játékosokon az agresszivitás növekedése. A filmek és a számítógépes játékok továbbra is a városi gyerekek izgalom és kalandmentes életébe visznek egy kis adrenalin emelkedést. Szerintünk a mérsékelt Mortal-Doom láz, még talán segít is megoldani a hétköznapi feszültségeit. A túladagolás természetesen itt is vezethet problémákhoz. Ezek közül eset-

leg a gyenge bizonyítvány és a magas vilanyszámla lehet a legaggasztóbb. Ezek ellen javallott foglalkozni egy kicsit a gyermekkel, megkérdezni tőle nincs-e valami gond. S ha a viselkedés normális, akkor is próbáljunk beszélni a másik játékos oldalán, hiszen ketten sokkal jobb buli játszani.

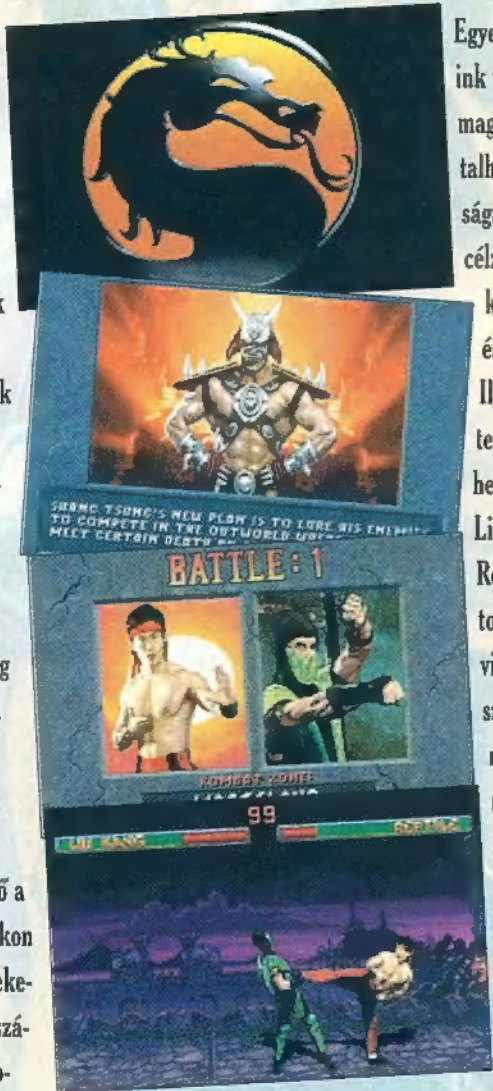
A játékról nehéz igazi újdonságokat mondani. A bajnokság most sokkal több ellenfelet jelent. A különböző szintek egyre jobb harcokat rejtenek. Sok titokzatos fegyver, gyilkos trükk lapul ellenfeleink tarsolyában. A játék ellenzői olyan különleges funkciókat találhatnak, mint a babality és a friendship. A babality csecsemővé változtatja az ellenfelet. A friendship használata pedig gyilkos helyett, ajándékkal lepi meg ellenfelünket.

Igazi érdekesség, hogy különböző helyszíneken játszhatunk, s csodálhatjuk a félel-

metes háttérgrafikákat. Egyes helyeken ellenfeleink vagy esetleg saját magunk is megtapasztalhatjuk a pálya adottságait. Ez egy homályos célzás a hegyes karókkal bélelt veresekre és egyéb rettenetekre. Ilyen „finomságokat“ természetesen több helyütt is találhatunk. Liu Kang, Scorpion, Reptile és a többiek továbbra is egy véres viadal résztvevőiként szerepelnek a történetben, amely nem mentes a meglepetésektől, titokzatos ellenfelektől. Az igazi ínycsemegek a speciális ütések és mozgások kombinációival próbálkozhatnak. Eh-

hez azonban nem ártalmas a sok gyakorlás és egy kézikönyv. A Mortal Kombat legenda már ilyen tekintetben. Az első megjelenésekor például, a Game Pro egy kellemes 160 oldalas különszámmal üdvözölte a programot.

Shy



Liu Kang: lövés e.e. hp. vagy lp.
repülő rugás: e.e. hk.
bicikli: 4 másodpercig nyomva tartani az lk.
gombot és elengedni
levegőben lövés: ugrás közbeni lövés
kivégzés: 1: b. hátra körözni
2: le. e. h. h. hk.
hid: h. e. e. lk.
babality: le. le. e. h. lk.
friendship: e. h. h. lk.

Kung Lao: kalap dobás: h. e. lp.
forgás: fel. fel. lk.
teleport: le. fel.
repülő rugás: ugrás le. hp.
kivégzés: 1: e. e. e. lk.
2: h. h. e. lp.
hid: e. e. e. hp.
babality: h. h. e. e. hk.
friendship: h. h. h. lk.

Johnny Cage: árnyék rugás: h. e. lk.
árnyék felütés: h. le. h. hp.
mogyorózás: b. + lp.
kivégzés: 1: le. le. e. e. lp.
2: e. e. le. fel.
hid: le. le. le. hk.
babality: h. h. h. hk.
friendship: le. le. le. hk.

Reptile: savkőpés: e. e. hp.
energia golyó: h. h. lp. + hp.
eltűnés: fel. fel. le. hp.
becsúszás: h. lp. + b. + lk.
kivégzés: 1: hy. h. le. lp.
2: fel. fel. le. hp. e. e. le. hk.
hid: le. e. e. b.
babality: le. h. h. lk.
friendship: h. h. le. lk.

Sub-Zero: becsúszás: h. lp. + b. lk.
kivégzés: 1: e. e. le. hk. e. le. e. e. e. hp.
2: nyomva tartani az lp.-t h. h. le. e. lp.-t elengedni
hid: le. e. e. b.
babality: le. h. h. lk.
friendship: h. h. le. hk.

Shang Tsung: lövés: h. h. hp.
kettes lövés: h. h. e. hp.
hármás lövés: h. h. e. e. hp.
átváltozások: Liu kang: h. h. e. e. b.
Kung Lao: h. le. h. hk.
Johnny Cage: h. h. le. lp.
Reptile: fel. le. hp.
Sub-Zero: e. le. e. hp.
Kitana: b. b. b.
Jax: le. e. h. hk.
Mileena: egy ideig nyomva tartani a hp.-t és elengedni
Baraka: le. le. lk.
Scorpion: fel. fel.
Raiden: le. h. e. lk.
Kivégzés: 1: menet elejétől nyomva tartani az lp.-t és finish him-be elengedni
2: az előbbi variáció a hk. gombbal
3: fel. le. fe. lk.

hid: fel. fel. fel. hk.
babality: h. e. le. hk.
friendship h. h. le. h. hk.
Kitana: legyező dobás: e. e. lp. + hp.
legyező porgetés: h. h. h. hp.
legyező dobás levegőben: ugrás közbeni legyeződobás
kivégzés: 1: b. b. b. hk.
2: lk.-t nyomva tartani e. le. e. lk.-t elengedni
hid: e. le. e. lk.
babality: le. le. le. lk.
friendship: le. le. le. fel. lk.

Jax: földrengés: egy ideig nyomva tartani az lk.-t és elengedni
orravágás: e. e. lp. /utána nyomkodni az lp.-t/
kivégzés: 1: lp.-t nyomva tartani e. e. e. lp.-t elengedni
2: b. b. b. lp.
hid: fel. fel. le. lk.
babality: le. fel. le. fel. lk.
friendship: le. le. fel. fe. lk.

Mileena: késdobás. nyomva tartani a hp.-t és elengedni
levegőbe késdobás: ugrás közbeni késdobás
gurulás: h. h. le. hk.
teleport: e. e. lk.
kivégzés: 1: e. h. e. lp.
hid: e. le. e. lk.
babality: le. le. le. hk.
friendship: le. le. le. fel. hk.

Baraka: szabdalás: h. h. h. lp.
dupla rugás: hp. hp. /közél állva/
kivégzés: 1: h. h. h. hp.
2: h. h. le. e. lp.
hid: e. e. le. hk.
babality: e. e. e. hk.
friendship: fel. e. e. hk.

Skorpion: csálja: h. h. lp.
kivégzés: 1: fel. fel. hp.
2: le. le. fel. fel. hp.
3: nyomva tartani a hp.-t le. e. e. e. hp.-t elengedni
hid: le. e. e. b.
babality: le. h. h. hk.
friendship: h. h. le. hk.

Raiden: torpedó: h. h. e.
teleport: le. fel.
kivégzés: 1: egy ideig nyomva tartani az lk.-t utána elengedni, aztán nyomogatni az lk.-t és b.-t
2: egy ideig nyomva tartani a hp.-t e. e. e. elengedni a hp.-t
hid: fel. fel. fel. hp.
babality: le. le. fel. hk.
friendship: le. h. e. hk.

lp. = alsó ütés
hp. = felső ütés
b. = védekezés
lk. = alsó rugás
hk. = felső rugás
h. = hátra
e. = előre

A savba ütés (mindenkinél): nyomva tartani az lp.-t és az lk.-t aztán le. hp.

A friendship és babality csak úgy jön össze ha az adott menetben nem használunk ütést!

MORTAL KOMBAT

Egy közepkategóriájú verekedős játékba csöppenünk, és ezzel tulajdonképpen el is mondtam a lényegét. Az irányítás pofon egyszerű. A special move hosszú gombbal hívható elő. 20 karakter áll rendelkezésünkre, hogy verekedjünk a gép ellen, vagy egymás ellen. Ez utóbbi esetben válogathatunk a sima bunyó, egy egész verekedés sorozat vagy csapatok egymás ellen, variációi között. Nagyon hiányoltam a látványos megmozdulásokat, ugyanis a verekedés elég egyszerűre sikerült. Szerintem egy-két átdobás nagyon jól feldobta volna. A végén ne várjunk valami nagy demora. Megjelenik a győztes képe és, hogy kit, milyen arányban győzött le. A special move-ok kidolgozása is kívánni valót hagy maga után. Pl.: végigugrál a képernyőn és ledönt a lábunkról; az ellenfél, ugrik egyet és hanyatt esik a figuránk; stb. Azért vannak elég tűrhető ötletek, de nagy részüknél ott is baj van a kidolgozással. Kedvencem mégis akadt, a ninja special-ja.

A figurák közül tudom ajánlani Teknot és Dragont, akú erős és viszonylag gyors. De Kossak olyan lomha, hogy hármat beleüt az ellenfél, mire felkel. Phantom nem igazán ellenálló. Dino is jól

ULTIMATE BODY BLOWS



verekszik. A special move-jával előnyben van. Loray sem gyenge, neki vannak a leglátványosabb ütése, rúgásai. Dug special move-ja az, hogy ugrik egyet, beleremeg a padló és esik az ellenfél. Kellemetlen perceket okozott, amikor a gép elkezdett ugrálni én meg a képernyő másik végén megállás nélkül hanyatt dobáltam magam. Az options-ban be lehet állítani a verekedés idejét, hogy egy, vagy három menetes legyen a csata, az ügyességet stb. Sajnos a joystick-et nem lehet kikapcsolni, és ha valakinek nincs, az egyes játékos egy meglehetősen előnytelen billentyűzettel játszhat.

A kódtáblázatról szólva: szó szerint fekete alapon fekete betűk. Nehezen olvasható. Szinte csak a grafika tetszett a programban. A hátterek, amelyek nem animáltak, egész jók. (A vízesés csobogása darabosra sikeredett.) A figurák alakjai is szépek. Ahhoz képest, hogy új játék, szinte semmi újdonságot nem tudott nyújtani, sőt, ha összehasonlítom a régebbiekkel, nem túl jó helyezést érne el. Szóval, ha egy programozó rászánja magát egy verekedős játékra, lehet hogy nem könnyű, de próbáljon meg újat, látványosat, tartalmast összehozni, még ha hosszú is.

Pepe

ROBOTOK ÉS...

Sok olyan játék jelent meg mostanság, ahol egyetlen fegyvere van a tisztelt játékosnak, hogy elcsépelje szilícium, vagy szövet alapú ellenfelét. Mégpedig pusztá kézzel... meg lábbal... és fejével... meg hát a könyökével is, ugye. Szóval fegyvertelenül kell elbánnia a másikkal. Erről a témáról már szinte úgy tűnt, hogy nem lehet több bört lenyúzni, de akkor jöttek a robotok és egymásnak estek.

A Time Warner Interactive (MIRAGE) játékába, a Rise of the Robots-ba, beleadtak apait-anyait. A grafika gyönyörű, ami nem is véletlen. A renderelt hátterek, összekötő grafikai részek,

robotok tervezésénél az Auto Desk 3D Studio, CAD programját dobták be. A zenét maga Brian May írta, akiről nem kell mást tudni, minthogy egy alig ismert, valami „Queen” nevű kezdő rockcsapat gi-

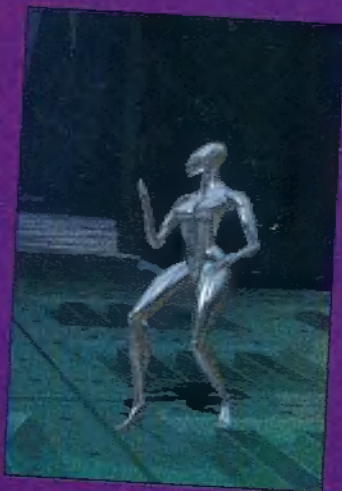


robotgyárában a gyártás irányításáért felelős robot „bevírusosodik”. A még személyiséggel is rendelkező ketyere ettől totál becsavarodik és elkezd gyilkos robotokat gyártani. Mit tesz ilyenkor a jövőkor ember? Fogja ami a háznál van, – némi szuperkomponensű fémet, egy tarcsi emberi agyat a nagymutter dunsztosából – és összedob belőle egy szuper képességekkel rendelkező cyborgot. Elmagyarázza neki, hogy a lényeg az, hogy minél több kárt tegyen a megvadult

droidokban és minél kevesebbet a gyár berendezésében. Becsomagolja neki a hamuba sült diódát és elengedi pofozkodni. Sejtethető, hogy itt lép képbe a játékos, akinek nem lesz könnyű dolga még úgy sem, hogy a leírás részletes segítséget tartalmaz az ellenfelekről.

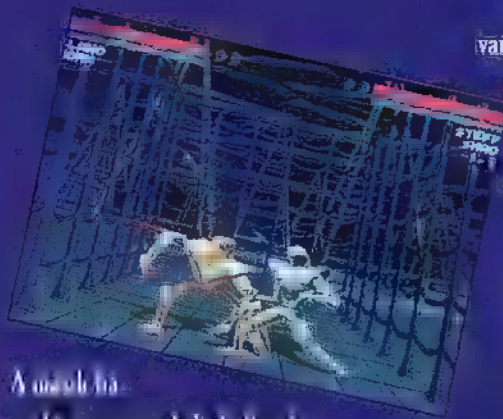
A program képes arra, hogy tanuljon és elsajátítsa a kedvenc megmozdulásainkat. Ha úgy akarjuk, akkor nem csak a játék végigjátszására van módunk, hanem arra is, hogy előzetesen trenírozzunk egy kicsit. Játszhatunk élő társ ellen is.

A program megszólaltat mindent, ami SoundBlaster-rel kezdődik, csak legyen benne az autoexec-ben az SB konfigurja. Kedves tulajdonsága, hogy egy nyúlfarknyi konfigurációs file kivételével nem foglal helyet a HDD-n. A setupban célszerű beállítani a vezérlést, mind a joystickre, mind a billentyűzetre. Vigyázzunk, hogy ne konfiguráljunk vezérlést azokra a gombokra, amit a proggi egyéb funkciókra használ. (PL „P” = pause, stb.)



tárosa volt. Az ő kis amatőr prüttyögéseit tartalmazó, „Back to the light” című szólólemezt két dalát, a „The Dark”-ot és a „Resurrection”-t választották aláfestésnek. Csendben megjegyzem, hogy a játék nálam itt kapott maximális pontszámot, ugyanis a fentebb említett korong az egyik legkedvesebb lemezem.

A story viszonylag egyszerű, a jövő egyik vezető, – teljesen automatizált –



A másik hős, a szülő program, ahol „Jullian” a karakter, és a gyártó az Epic Megagames, One Must Fall-ja. Nagyon meglepetés az az illet, hogy az Epic, mint a shareware dolga, ha a piac országaiban a programot eladja, aminek a támogatása csak akkor kell megvenni, hogyha az adott játékot megvásárolja. Itt vannak a főbb jellemzők az OMF 1.0-nál, bár az előző nem látszik rajta. A zene és az effektek egyáltalán meggyőzőek, mint az a csupa automatát látnak. Megszólalnak 5P-től kezdve (US-ig) át mindennel. A story szerint a jövő gladiátorai nem egyáltalán csapják, hanem robotjukat utógépek csatlakoznak össze. Mielőtt

van, tehát egy jóról leghalálra, de lehet egy kempist karriert le lehet. Itt van az a mód, a órák) kell gyakorlatban, amit

hatalmasan látnak le lehet közül van lehetnek a karakterek között, de az is lehet hogy egy másik karakter csépelése. Na



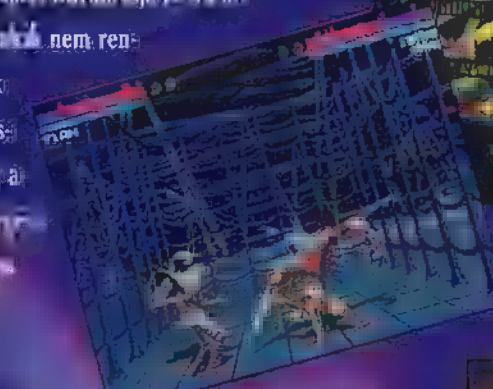
egy-egy összeadás- jóról kapunk. Különböző jatekát mérték

egy-egy látványos mozgásulánkért, de az agilitásunkért is. Persze a robotok – legyenek akár milyen magasak –, azért meggyőzőek, úgy hogy úgy kell lenniük. A játékot lehet bármilyen TV-re lehet, és minélgyök után össze lehet lehet látnak. Kedves megfigyelés, hogy ezek a típusa bizony hami ottal, „vagy”

egy látványos szobákban a képek

nek a robotok, de mindegyiknek van egy vagy több speciális képességük, amelyek azok nem rendelkeznek

túl jó „vagy” az, hogy a program egy-egy karaktert



széleskörűen akár egy 386-on is. Ha éppen érdekes, akkor én úgy jellemzem. A két programot, hogy a Rise of the Robots-t azért írtak hogy elkapcsolódjunk, a One Must Fall-t, pedig hogy egy jóról lehetünk. Ezért, hogy ezt is lehet az első harci technikailag elég kemény. Engem csak a „leírás” szöveg – legyen a karakter is úgy legyen mint a helyet, kezdő karakter is. Így hogy úgy, de jó szórakozást egy mindegyik. Tehát lehet fel az akciókat, látnak meg a megvalósulást az utolsó a polatmezükkel. Sam. Joz

POFONOK

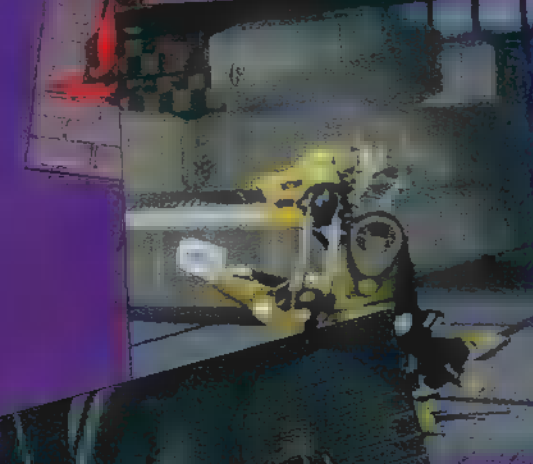
Milyen a csapó a karakterek:

The Cyclone:
előnye: Agilitás, gyors mozgás
gyenge: Human
F1: Double Kick
F2: Double Kick

The Leader Droid
előnye: gyors mozgás
gyenge: korlátozott társas
F1: Double Kick
F2: Double Kick

The Hunter Droid
előnye: kényes mozgás, de lehet gyorsan lehet
gyenge: nem lehet átköszni
F1: Double Kick
F2: Double Kick

The Crusher Droid
előnye: gyors mozgás
gyenge: korlátozott társas
F1: Double Kick
F2: Double Kick



The Military Droid
előnye: gyors mozgás
gyenge: nem lehet átköszni
F1: Double Kick
F2: Double Kick

The Sentry Droid
előnye: gyors mozgás
gyenge: nem lehet átköszni
F1: Fly
F2: Kick

The Duplex Droid
előnye: gyors mozgás
gyenge: nem lehet átköszni
F1: Mutation
F2: Kick

The Crusher Droid
előnye: gyors mozgás
gyenge: nem lehet átköszni
F1: Double Kick
F2: Double Kick

One of the Robots

RAM: 164.9K

MB

CD-ROM

SE BUS, ADLIB

85%

80%

74%

Kick

JATEKI

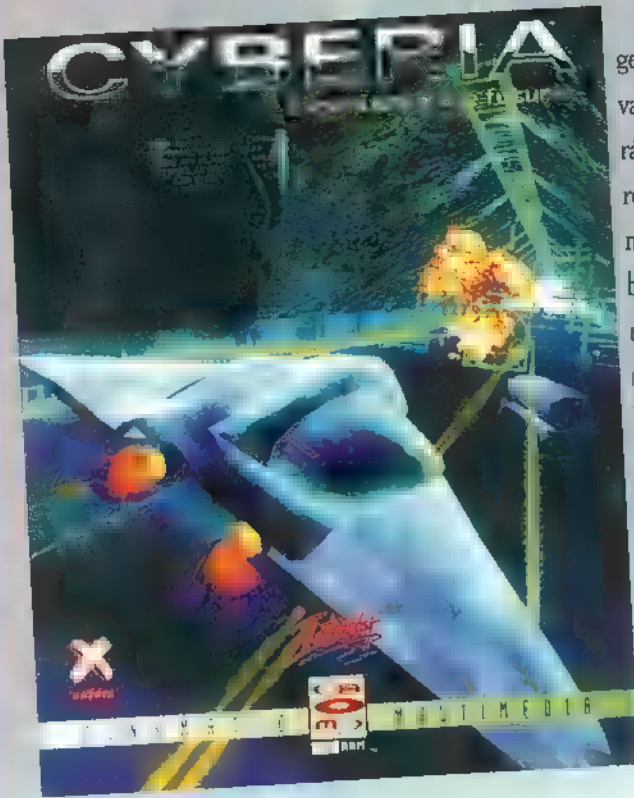
Ki lehet a csapó a Droid (Mond)

Na, ki lehet a csapó a Droid (Mond)

Na, ki lehet a csapó a Droid (Mond)

Na, ki lehet a csapó a Droid (Mond)

CYBER SHOOT'EM-UP



Színhely a Föld 2027-ben, öt évvel a világhatasztrófa után. Csak kevesen éltek túl az apokálipszist, s közéjük tartozol te is. Épp otthonos cellád hűvöseben üldögélsz, mikor William Devlin felkeres és választás elé állít. Élet vagy halál?

Amennyiben elvállalsz egy küldetést, amnesztiában részesülhetsz. Mikor igent mondtál, még nem tudtad mi vár rád. Ennyi talán elég bevezetőnek az Interplay legújabb cyberpunk típusú szerzeményéhez.

A gyors installációt követően, fantasztikus élményben volt részem. Mind a grafika, mind a zenei megoldások lenyűgöztek. A rövidke intróból megkaptam Devlintől az eligazítást, majd szerencsésen egy dokkban kötöttem ki. Balra indultam, mert a fény így jobban megvilágította kisportolt felsőtestem. Sajnos ■ hiúságnak ára van, ■ a savtartály szétmarta a kezem. Sebaj! Gyors töltés után, okulva a történekből, jobbra mentem. Rövidke keresgélés és egy ajtóra letem. Egy női hang ütötte meg a fülem: „Lassan fordulj meg...” – szót fogadtam, s odadobtam neki fegyverem energiatelepét. Beszélgetésünket egy óriási detonáció zavarta meg. Gyorsan a légvédelmi ágyúkhöz rohantunk. Miután lelőttem a gaz támadókat, romantikus jelenet következett. „Csókolj meg!” kaptam a felszólítást, és ki ha nem én alapon, ele-

get is tettem neki, nem tudva, hogy a lány féltékeny barátja a belső kamerán keresztül tanúja volt akciónak. Egy villanás és elkábultam. Egy székben tértem magamhoz, kezemet magamhoz, kezemet magamhoz, kezemet magamhoz. ■ bilincs fogta össze. Veszére, a lány a segítségemre sietett. Elvettem az energiatelepet a férfitől és felfedező útra indultam. Nagy nehezen ráletem egy folyosóra, ami egy ajtóban végződött. Belétem ■ jobbra tőlem ■ kapcsolót kikapcsoltam s ki-

lestem a mellettem álló dobozok mögül. Megláttam egy csúnya bácsit és lelőttem. Hirtelen egy hangárba botlottam, közepén a jó „öreg” TF-22-es repülőgépm állt. A másik járőrt is lelőttem, így végre a gép közelébe jutottam. Valami azt súgta, legyek óvatos. A repülő alatt egy időzített bombát találtam, amit nem különösebben nehéz hatástalanítani. (Ugye nektek sem?) Fellelégeztem, végre biztonságban voltam. Karba tett kézzel relaxáltam, mikor Devlin ismét felvette velem ■ kapcsolatot. Következő feladataim egy hajó üzemanyagtartálya és más fontos objektumok megsemmisítése. Az automata pilóta leszállt velem az orosz hómezőn, s balra indultam. Miután az őrt eltettem láb alól, egy rejtett bázist pillantottam meg. Csakhamar egy kapcsolótábla állta utam. Beütöttem a megfelelő kódot (az elv egyezik ■ időzített bomba jelenettel) és máris futottam tovább, de a folyosót újabb ajtó zárta le. Balra pillantva megint egy kapcsolótáblát láttam. Ismét a megfelelő kódot írtam be (2571) s ■ szabaddá tett átjárón folytattam utam. Jobbra egy ajtó és mögötte négy marcona fickó fogadott. Rám lőttek, majd meghaltak. S csodák csodájára újabb ajtó. De jó! Szerencsére kiderült, hogy a legénységi hálóterembe tévedtem. A falon függő Einstein kép kivételével semmi érdekes nem letem. Gyerünk tovább. Gondolom, mondanom sem kell: újabb ajtó. Besettenkedtem. Így egy megbeszélés láthatatlan fiútanúja lehettem. Miután ■ főnök elküldte emberét a további terv-dokumentáció-

kért, előbújtam, lepuffantottam és ■ másik kijárat felé vettem ■ irányt. A nagy rohangálás közepette találtam egy terminált, ami kódot kért. „Mi sem könnyebb!” – kiáltottam fel, s lelkesen bepötyögtem (nyolc betűs és a falon függ), majd belétem a hálózatba. Egy fotó nélküli adathalmaz került elé. Gyorsan feljegyeztem a mellé írt belépőkódot, s kimentem. A liftből kilépő figurát egy gyors lézernyalábbal fogadtam, ő pedig ■ kezében szorongatott kézigránát elejtette. Gyorsan bepötyögtem ■ kapcsolótáblán az „ismeretlen” belépőkódját, így a bomba zárt helyen robbant. Visszamentem a bejáratához és balra fordultam. Egy gépterembe jutottam. A csöveknél egy jópofa dobozt találtam, mögötte egy ajtót. (Annyi ajtó van itt, mint egy Tüzép telepen!) Odabent egy targoncavilla várt, örömmel szálltam le a mélybe. A jobboldali rácsot kitepve egy folyosó terpeszkedett elé (ide még visszatérünk!). Az ajtón keresztül mentem tovább. Egy őrt pillantottam meg, akit golyóálló üveg védett. Megvártam amíg elfordul, és elosontam előtte. Kiléptem a folyosóra és jobbra egy kórterembe értem. Itt nem volt semmi érdekes, így vissza ■ folyosóra, egyenesen a nagy ajtóig. Hoppá... a két ór – sokadik próbálkozásomra – feldobta a talpát. (Valószínűleg halálra röhögtek magukat rajtam.) Itt visszafordultam és jobbra egy kis ajtót láttam. Nem tudtam bejutni. Visszamentem tehát

■ nemrég emlegetett rejtett folyosóra. A folyosó végén némi fényt láttam kiszűrődni. Nocsak, nocsak! Az előbbi kórterem, s nem utolsósorban ■ beteg belépőkártyája. Sosem voltam szívbarjos, gyorsan lenyúltam. Visszaszaladtam a zárt ajtóhoz, és kipróbáltam a kártyát. Siker! Újabb terminál. Némi információval gazdagabb lettem, ■ néhány vírus is volt szerencsém likvidálni. Ezután végigfutottam a folyosón. Egy öltözőbe(?) érkeztem, de itt sem volt semmi érdekes. Találtam egy sugárzásmentesítő berendezést. Mielőtt kipróbáltam volna, a mellette álló vezérlőpulton az M8-as opciót választottam. Megnyílt egy másik kijárat egy újabb terembe. A földön egy profi gyilkolószerszámot találtam. A terminált bekacsolva, működésbe hoztam ■ repülő plazmaágyút s újabb izzasztó rész következett. Rengeteg rájaszerű teremtménytől kellett megtisztítani a bázis második szintjét. Ezt követően egy kis logikai, ügyességi rész következett. Miután végeztem, egy hatalmas hangár előtt álltam, a közepén a titkos fegyver prototípusa várt rám. Óriásit csalódtam, mikor kiderült, hogy... de ez maradjon meglepetés.

Néhány mondatot talán az irányításról. Az akciórészeket egérrel, vagy botkormánnyal irányíthatjuk, egyébként ■ billentyűkre vagyunk utalva. A játék automatikusan ment, az általa szabott részek teljesítése után.

Jon



MEGRENDELŐLAP ÉS VALLOMÁS!

Szellemi képességem teljes tudatában kijelentem, hogy a PC-X Magazint ~~előre~~ és azonnal megrendelem, mert szeretem! Ígérem, hogy a ~~továbbiakban~~ minden hónap utolsó napjait a postásra várakozás izgatott állapotában töltöm. Fogadom, hogy a hiányzó számokat megszerzem, amint azt zsebpénzem, vagy családom anyagi lehetőségei engedik. Kérem, hogy részemre ~~az~~ őszinte ~~becslés~~ alapján ennek megfelelő befizetési csekket küldjenek!

AKCIÓÓÓÓ!
Nálunk nincs áremelés és robogót is nyerhetsz!

Egyéves megrendelés (1944 Forint):

Féléves előfizetés (972 Forint):

Továbbá nem kaptam meg az újságosnál (lemaradtam róla, lusta voltam megvenni):

1994/1., szeptemberi: 1994/2., októberi: 1994/3., novemberi: 1994/4., decemberi:

1995/1., januári: 1995/2., februári:

számot, ~~ami~~ azóta borzasztóan megbántam, utólagos beszerzésükre kérek csekket,

vagy inkább a postai utánvételt tartom jobbnak, mert így sokkal drágább, de gyorsabb:

Nevem: Címem:

.....(nyomatott betűkkel írd, és ne feledd az irányítószámot!)

Végül pedig tiszta szívemből fogadom, hogy e megrendelőt nem vágdosom ki a lapból, hanem lefényképelem!



BUDAPEST XIV. UNGVÁR U. 41.
TEL.: 251-1160, FAX: 252-7926

Wearness CD-120 ADAPI, IDE, direkt audio	16.400,-
Sony 55E, ADAPI 2.4 x	16.000,-
Sony 55S, SCSI 2.4 x	28.000,-
Panasonic CR-526 + csatoló	16.200,-
Plexstore, SCSI 4 x	45.000,-
Egér, 3 gombos	900,-
Egérpad, képes	200,-
Aktív speaker	2.800,-
1.2 FDD	5.300,-
1.44 FDD	3.800,-
270 Mb HDD	22.000,-
420 Mb HDD	24.000,-
540 Mb HDD	30.000,-
Sound Blaster 16 MCD	14.000,-
3M 3,5" DS, HD	900,-
3M 5.2" DS, HD	800,-

Joystickek:

G-Force	6.500,-
Night Force	2.150,-
My joystick	1.700,-
IDE + 2S/P/G	1.300,-
KX-P1121 A4/24 tús nyomtató	24.000,-

Számítógép házak, monitorok, keyboard, winchesterek, nyomtatók, CPU, memória, stb. Kérje CD játékok listáját!

Az árak nem tartalmazzák az ÁFÁ-t!

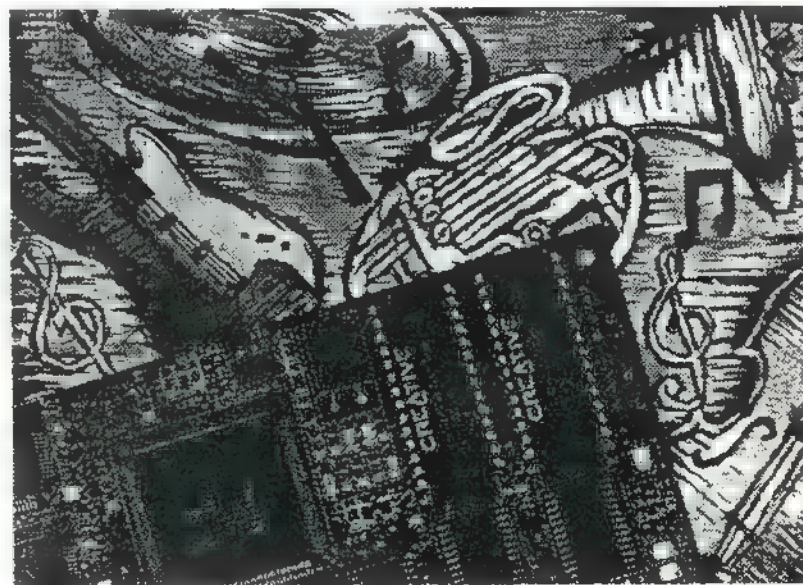
CREATIVE

SB16 • SBAWE32

Advanced

GRAVIS

GUS ♦ GUSMAX



- ◆ Teljeskörű szaktanácsadás
- ◆ Ingyenes bemutató sok képpel és zenével
- ◆ Csak nálunk lelhető programok, utility-k ingyen



1149 Budapest, Angol u. 24/B
Tel.: * 163-2879, fax: 251-3673
Pécs tel./fax: 72-326-781

KRIEGSMARINE REPORT:

No. U-29

UHRZEIT
UNSLAGE

B. 26. KRIEGSTAGEBUCH

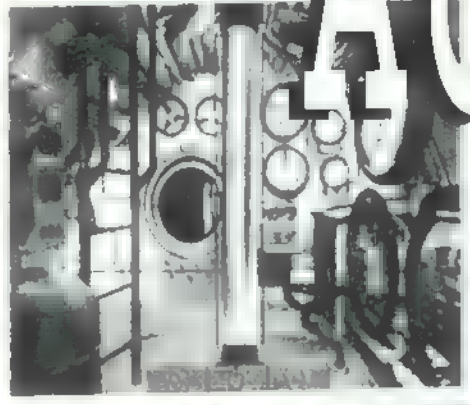
Vajon helyénvaló-e olyasvalamiből játékot csinálni, ami nagyon sok ember halálát okozta? Az biztos, akár helyes, akár nem, a piacon tekintélyes helyet foglalnak el a különböző harceszközökkel foglalkozó játékok. Ilyen eszköz például a tengeralattjáró, ennek egyik legújabb feldolgozását találhatjuk az Aces of the Deep feliratú dobozban. A tengeralattjárók fejlődése még a II. Világháború előtt kezdődött, a bűvárhajó-korszakkal. Ezekkel általában a felszínen támadtak, lehetőleg sötétben, rossz látási viszonyok között közelítve meg az áldozatot. Az alacsony építésű hajók kis sziluettje gyors, észrevétlen megközelítést biztosított, merülési képességük azonban nem tette lehetővé a huzamosabb időn át tartó víz alatti közlekedést, ezért azt csak fenyegetett helyzetben használták, rejtőzködésre. Ezek a hajók már nem feleltek meg a hitleri Németország igényeinek s teljes titoktartás mellett kezdték fejleszteni a harcászati követelményeknek megfelelő, korszerű, tengeralattjárót. 1939-ben, a háború kezdetekor mindössze 57 működő tengeralattjáró állt rendelkezésre, ezekből is csak 38-at lehetett bevetni az Atlanti óceánon. A kis számú hajó ellenére már az első hónapban 41 kereskedelmi hajót, összesen 150,000 tonnát süllyesztettek el, ez a szám '40 májusára 750,000 tonnára emelkedett! A II. Világháború alatt nyert igazán teret ez a technika, melyet már akkoriban is egyaránt övezett tisztelet és gyűlölet. A tiszteletet a kivételesen nehéz körülmények között való helyállásnak, a gyűlöletet a kegyetlen harcmodornak köszönheték. Emlékezetes bevetés zajlott le például 1939. szeptember 3-án, 21 órakor, mikor az U-30 jelű tengeralattjáró elsüllyesztette a 14,000 tonnás Athenia utasszállító hajót, mely több mint 1000 utast

Ant. Au. 2U=Flottille B=17r.G.Kdos v.

CONFIDENTIAL DOCUMENT

D110.

ACES of



szállított. A támadásban 112 ártatlan polgári személy vesztette életét, halálukért azonban nem csak az U-hajó legénysége volt okolható. Akkoriban szigorúan szabályozták, hogy milyen célpontokat lehet vagy tilos támadni. Ezen ismeretek tükrében érthető Lemp főhadnagy parancsnok döntése, amikor a látóhatár szélén észlelt nagy sebességgel haladó elsötétített hajóról feltételezte, hogy katonai célpont, és megkínálta két torpedóval. A háború kezdetekor még élt az a szabály, hogy a tengeralattjárónak meg kell állítani, át kell kutatni a kereskedelmi hajókat, személyzetnek lehetővé kell tenni a hajó elhagyását, s

Wassertiefe:

Wetter:

Sicht:

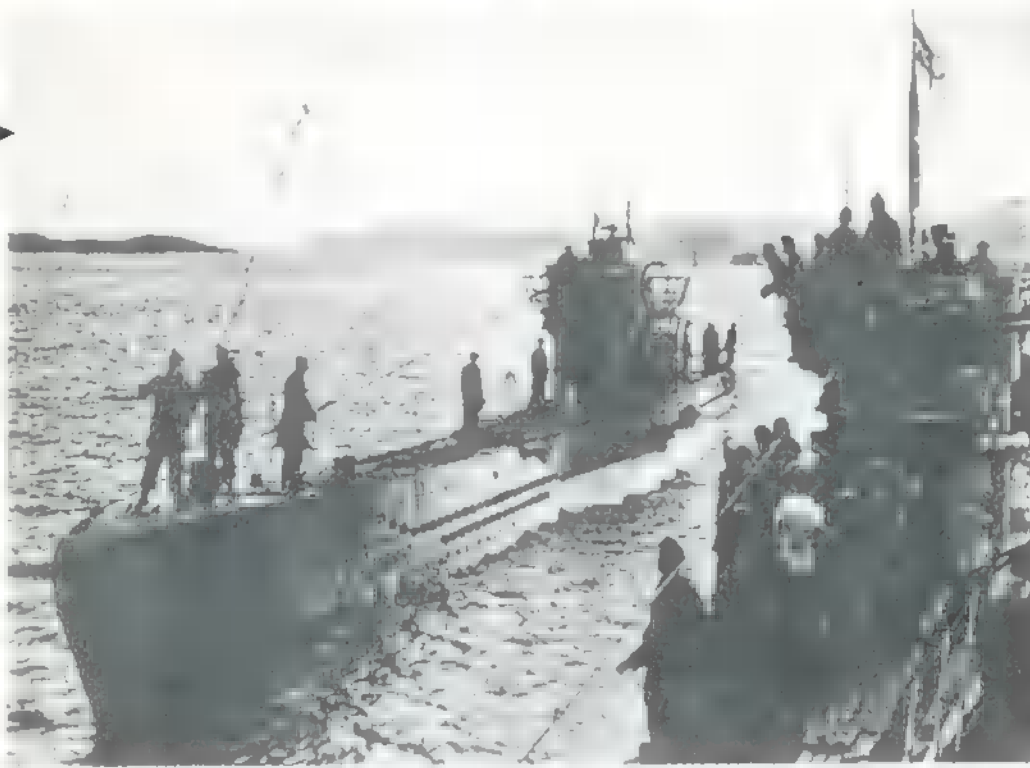
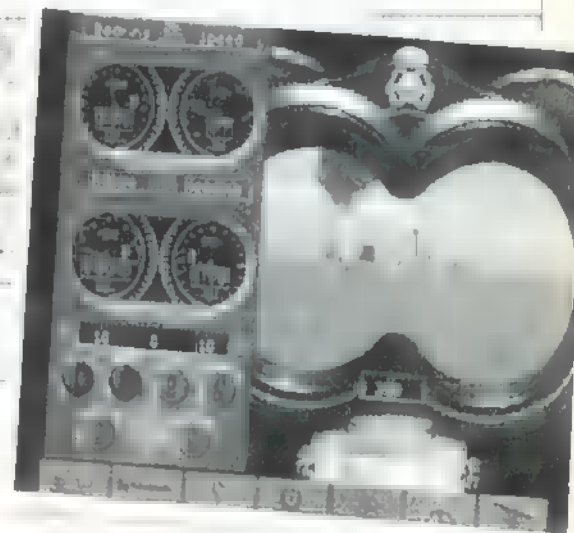
Wind:

U-753

Ufd.

Nr.

csak ezután süllyeszt-



hetik el. Ez később arra módosult, hogy azonnal elsüllyeszthető az a hajó, amelyik használja a rádióját a feltartóztatás után. Később már minden elsötétített hajó potenciális célpont volt, s innen már csak egy lépés volt a szabad vadászat minden vízjárműre. Ez persze azt eredményezte, hogy kifejlődött az ellenük való védekezés arculata. Kialakultak a hadihajókkal támogatott kereskedelmi konvojok, fejlődésnek indultak a tengeralattjárók felkutatását és megsemmisítését segítő technikai eszközök. A sonar-ral és mélységi bombával felszerelt hajók eredményesen vehették fel a harcot a tengeralattjárók ellen. Ennek ellenére a német tengeralattjárók komoly veszteségeket okoztak a szövetséges hajóállományban, volt olyan eset, hogy az ellenséges kikötőbe bejutva süllyesztettek el hadihajókat. Az alacsony építésű hajóknak köszönhetően előbb észre tűdták venni a hagyományos hajókat, mint azok legénysége őket, ezáltal később lehetett alámerülni, így is takarékoskodva a víz alatt használatos elektromos meghajtással. Sötétben, rossz látási viszonyok között a konvojba betörő tengeralattjáró úgy érezhette magát, mint a farkas a bárányok között. Amikor pedig megerősített védelmet kaptak a konvojok, kialakultak a „farkascordák” (wolfpack), több tengeralattjáró együttesen kivitelezett támadásával próbáltak minél nagyobb veszteségeket elérni. Abban az időben nem

TORPEDO: Eingestellte Tiefe-6



torpedokurs:

INSIGNIA:

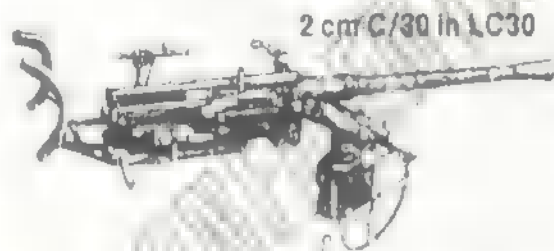
SSW 10. Seegang 8.
Schlechte Sicht

X 702 7m.
871

Kapitänleutnant Matz, U-70

the DEEP

Type VIII B

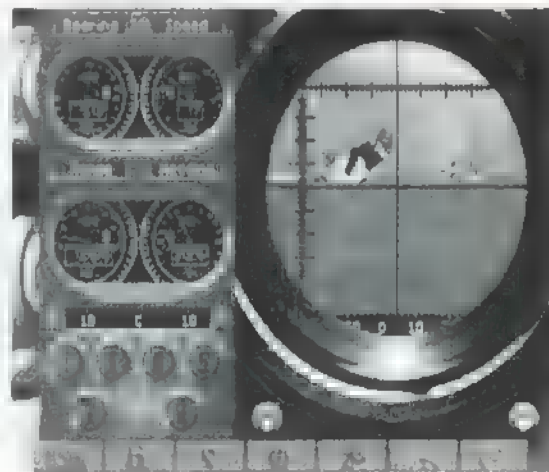
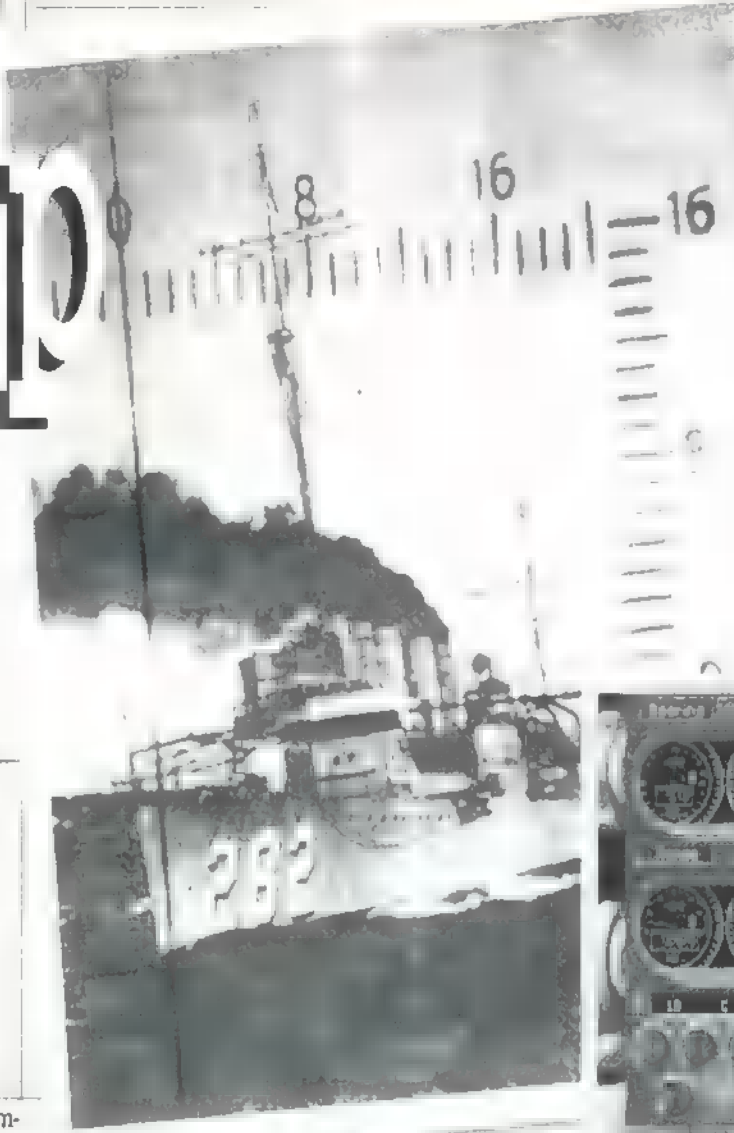


2 cm C/30 1h LC30

I.f.d.

Nr.

Block-Nr.



recsegése közepette a legféltebb dolgait is hamar kiadja az ember. Nap mint nap szembe kellett nézniük a halállal, hiszen ha

egy vészmerülés mélyebbre sikerül a kelleténél, nem biztos, hogy újra fel tudnak emelkedni, ha pedig odalent felmondja a szolgálatot az akkumulátor, akkor szinte mindennek lőttek. Ezt a világot élhetjük újra, ha felinstalláljuk az AOD-t. Már megszokhattuk, hogy minden játékot CD-n kapunk, ezért meglepő, hogy öt floppy-t találunk a dobozban. A lemezek mellett egy vaskos kézikönyv található, melynek nagyobbik része a játék történelmi háttérével foglalkozik és magában is érdekes, izgalmas olvasmány. Emellett egy nagyméretű térkép lapul, amely egy 1938-ban használt német térkép másolata, és az Észak-Atlanti óceánt ábrázolja. A játék elindítása után a főmenüben választhatjuk ki a játék formáját, vagyis, hogy egyes bevetéseket szeretnénk kipróbálni, vagy egy tengeralattjáró-parancsnok karrierjét akarjuk építtetni. Az egyes küldetések is csoportosítva vannak, játszhatunk valószínűleg is megtörtént szituációkat, a fikciók között pedig konvoj vagy hadihajó elleni missziókat találunk. A küldetés kiválasztása után az irányítoszobába kerülünk, ahonnan bármilyen tevékenységünket irányítani tudjuk. Ha a felszínen hajózunk, felmehetünk a toronyba, akár még távcsövön is szemlélődhetünk, közvetlenül a felszín alatt haladva pedig használhatjuk a periszkópot. A navigálást nagyméretű térkép segíti, melyen előre kijelölhetjük útvonalunkat a kikötőtől a járőrözés helyszínéig. A taktikai térkép tulajdonképpen a hajónk és környéke felülnézetből. Itt csak azokat az objektumokat látjuk, amelyeket egyébként is látnánk a hajóról, ill. könnyített fokozatban játszva nincs limit a látótávolságban, de ha növeljük a nehézségi fokot, ez megszűnik. Ekkor pl. ha alámerülünk, nem kapunk friss információkat a környező hajók helyzetéről. A hajó irányítása egyszerű, a probléma csak

Torpedo

SEEGANG

U-250

Convoy Range:

Bearing:

Lat: Long:

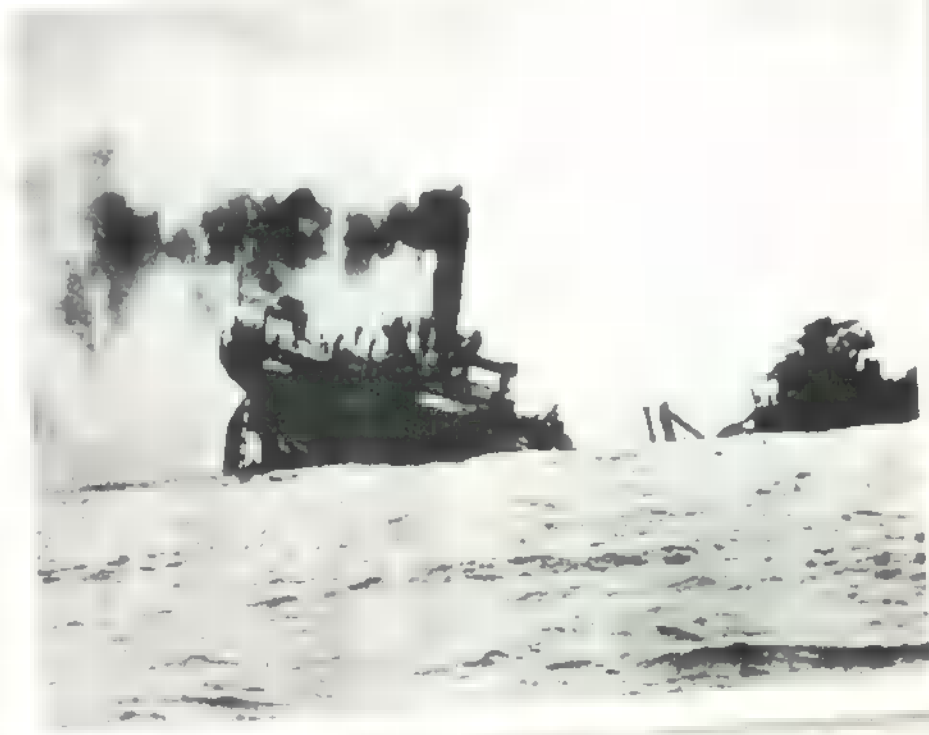
Type: XXI

I-11

Koeln

Bismarck

abban van, hogy az adott szituációban vajon helyesen döntöttünk-e? A valószínűleg ezek a hajók hónapokat is töltöttek nyílt vízen, általában csak akkor tértek vissza kikötőikbe, ha elfogyott a muníció. Hogy nekünk ne kelljen ilyen sokat várni, egy óra segítségével gyorsíthatjuk az idő múlását, akár több ezerszerre is. Bár a gép automatikusan csökkenti a gyorsítás mértékét, az esemény általa értékelt súlyosságától függően, ez sokszor már kevés megfelelő reakcióra. A fegyverzet a kiválasztott időszaknak megfelelő, a háború kezdeti éveiben még nem volt akkora választék torpedóból, mint a vége felé. A nem irányított torpedók alkalmazásához közel kell menni a célponthoz, miközben a hajó orrával megcélozzuk áldozatunkat, később aztán bevethetünk cirkáló-torpedót is, amely egy konvoj közepébe küldve elkezd le-föl úszkálni, míg bele nem akad valamibe. Gondosan kell célozni és meg kell fontolni minden egyes kilövést, mert egyrészt felfedjük vele magunkat, másrészt sokáig tart a vetőcsövek újratöltése. A szimuláció realizitáskusságát dicséri a hullámnzó tenger, az éjszakai csillagok, no meg a Nap szabályos vándorlása az égbolton, valamint a valóság-hű játékmenet. És pont ez az, amin esetleg változtatni lehetett volna. Egy magányos tengeralattjáró olykor hetekig cirkál préda után kutatva, ez idő alatt szinte nem történik semmi, aztán ha beüt a ménkü, van izgalom rogyásig. A karrierista játékosok pontosan átérzhetik ezt az unalom-izgalom szimulációt. Stratégáknak és a történelmet kedvelőknek mindenképpen ajánlható, az akciódús szimulációt kedvelők azonban ne várjanak tízféle külső nézetet és pergő játékot, de mindenképpen számíthatnak egy viszonylag sokáig elhúzódó, de izgalmas játékra.



ACES of the DEEP

Big Zoo

WOLF

Ne tévesszen meg senkit a CD borítója, nem Jack Nickolsonnal fogunk a következőkben találkozni. Ellenben egy nagyon érdekes programmal állunk szemben.

„Most Te vagy a farkas”

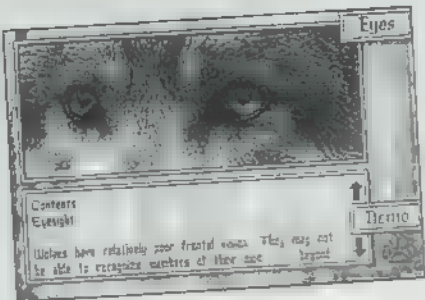
Nem is kifejezetten játék, inkább ismeretterjesztő valami. Kis hazánkban már évtizedek óta nem fordult elő vadon élő farkas, a világ egyéb tájain is csökken a számuk, csak a civilizációtól távol eső területeken tudnak háborítatlanul élni. A róluk szóló ismereteink is jobbára kimerülnek a horrorfilmek témájául szolgáló kegyetlenségben, holott az állat még mindig csak élelemszerzés céljából, céltudatosan, és minél kevesebb szenvedést okozva. A Wolf CD segít megismerni a farkasokat, megelhetjük azokat a szituációkat, amelyek az életüket alkotják.



A „farkasszimulátor” egyik módja a forgatókönyv szerinti játék (tournament). Kiválaszthatjuk, hogy milyen élettérben „bújunk” a farkas bőrébe, sarkvidéken, erdős területen, vagy sztyeppén, rövid leírást kapunk a választott helyszínről, s választhatunk, hogy milyen tevékenységet végezzünk, pl.: búvóhely keresés, a nagy jávorszarvas elejtése, stb. A feladat teljesítése után jöhet az újabb kihívás, míg ha nem sikerül, nos, akkor elpusztulunk.

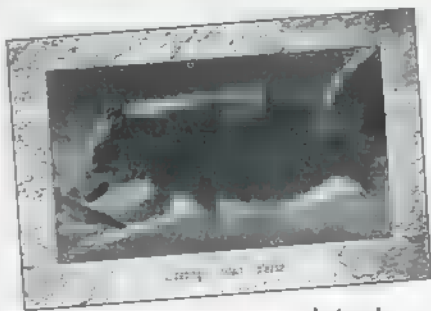
A másik játéklehetőség, hogy próbáljunk életben maradni egy adott szituációban. Néhány környezeti elem, pl. évszak, időjárás, időtartam, zsákmányállatok mennyisége, a terület nagysága, az emberek és a vadászok számának beállítása

után, a túlélési játék megkezdése előtt még az általunk alakított farkas paramétereit láthatjuk és változtathatjuk meg. Lehetünk magányos egyed, illetve farka is, a farkán belül kiválaszthatjuk a vezért, és hogy hány tagú legyen a csapat. Ha ezzel is megvagyunk, irány a



terep, kezdődhet a küzdelem az életben maradásért.

Az irányítás egerrel a legkényelmesebb, a játéktéren látható kurzort követve mozog farkasunk, ha messze van tőle, gyorsabban, ha közelebb, lassabban. Az eger jobb gombjának lenyomásával használhatjuk a szemet és a fület, segítségükkel a képen kívül eső területekről szerezhetünk információkat, illetve elaltathatjuk állatunkat, hogy erőt gyűjtsön. Emellett felmérhetjük farkasunk, illetve a farka fizikai állapotát, éhségét, szomjúságát, állóképességét, valamint itt lehet állást menteni, a hangot és zenét ki-, bekapcsolni, automatára állni, illetve kilépni a DOS-ba.



A játékon kívül részletesen megismerkedhetünk a farkasok anatómiai felépítésével, evolúciós fejlődésével és tulajdonságaival. Az első képen a farkas különböző részeire klikkelve rövid ismertetőt olvashatunk az állat érzékszerveiről, illetve összehasonlíthatjuk az emberi érzékszervekkel. A koponyára klikkelve a farkas törzsfelődésének rövid történetét láthatjuk.

A kölyköket kijelölve egy újabb menüképet kapunk, a kép aljára mozgatva a kurzort, különböző ikonok segítségével betekintést nyerhetünk a farkasok társadalmának felépítéséről, csoporton belüli felosztásról, szerepekről.

A játék során bármikor megnyomhatjuk az F1 gombot, amely a dokumentációt helyettesítendő, elénk tárja a kezelőgombokat.

Összességében érdekes és izgalmas a program. Már a téma újszerűsége miatt is érdemes kipróbálni, hogy valami fogalmunk legyen a kényelmes karosszékben ülve, milyen vadon élő állatok élete. A történéseket elfogadható minőségű hanghatások kísérik, a zenéről

azonban jobb elfeledkezni.

A program, installáláskor felajánl helytakarékos telepítést is, ekkor a játék túlnyomó része a CD-ről fut.



A játék egyetlen negatívuma a grafika minősége, a kisebb képek, ikonok esetenként már nem is felismer-

hetők. Lett volna hely még a CD-n jó minőségű képeknek, hiszen kb. 100 Mbyte terjedelmű az egész program, ebből több mint 80 Megabyte .FLI animáció, amelyek egyes játékrészek átvezetések, befejezésekor láthatók. Ennek ellenére jó szórakozást nyújthat minden természetet és állatot szerető játékosnak.

Big Zoo

MULTIMEDIA ! ÚJ !

CENTER

CREATIVE

Sound Blaster 2.0	6.800,-
Sound Blaster PRO	10.700,-
Sound Blaster 16VE	12.400,-
Sound Blaster 16MultiCD	16.700,-
Sound Blaster 16MCD ASP	20.900,-
Sound Blaster AWE32	32.700,-
SB Discovery Pack	40.400,-
SB Game Blaster Pack	44.100,-
SB Multimedia Office Pack	79.600,-
SB DigitalEdge 3X Pack	96.100,-

GRAVIS

Ultrasound	17.050,-
Ultrasound MAX	28.480,-

PC konfigurációk

ház, 4MB RAM, 1.44 FDD, IDE+, 512k VGA, billentyű, 210MB HDD

386DX-40, MONO	73.240,-
386DX-40, SVGA	88.810,-
486SX-40, SVGA	96.400,-
486SX-40, SVGA LR	98.600,-

ház, 4MB RAM, 1.2+1.44 FDD, IDE+, 1MB VGA, bill., 210MB HDD

486DX-40cx, SVGA LR	111.100,-
486DX-40cx, LR, NI	113.520,-

mint a fenti, de VLB vezérlőkkel

i486DX2-66, LR, NI 14"	124.170,-
i486DX2-66, LR, NI 15"	134.170,-

TURTLE BEACH

Monte Carlo 16bit	14.160,-
Monterey 16bit	52.060,-
Tropez 16bit	33.100,-
Tahiti 16bit	40.020,-
Maui Wave	22.930,-
Wave for Windows	12.540,-
MultiSound	59.000,-

CD-ROM LEMEZEK

GAME, EDU, ADULT, MOVIE, GRAPH, SOUND, DESKTOP, CDI

MÁR 1.200,-Ft-tól

AKCIÓ

MITSUMI CD-ROM 4x IDE	26.000,-
Maxtor 420MB HDD	20.900,-
ST 100MB HDD	25.000,-
ST 1GB HDD IDE	49.000,-
15" Monitor Peacock	38.000,-
OLIVETTI JP450 nyomtató	42.000,-
M. Média hangszóró 2x40W	8.000,-
Pentium 60/66 alaplapp	23.000,-
Pentium 60/66 alaplapp+IDE	25.000,-
Trident PCI VGA vez.	10.000,-
Cirrus VLBUS VGA vez.	9.000,-
Mouse pad 100,- 3.5 HD floppy 40,-	

ÉSZ KÉP

1065 Bp., Lázár u. 10. (az Opera mögött)
Tel/Fax: 131-3502, 131-3503, 131-3504

Áraink ÁFA nélküliek, egy év garanciát tartalmaznak. Az átváltozás jogát fenntartjuk.

PGA

Az Electronic Arts EA Sports sorozatában kiadott PGA TOUR GOLF 486 hardware-éhsége kissé meglepett, viszont grafikaija és animációja igen látványos. Az embernek néha az az érzése, hogy a Super Chanel-t vagy a EuroSport-ot nézi. A kellemes zene Rob Hubbard-nak köszönhető.

Afőmenüben három vagy négy lehetőség közül választhatunk. Egy pályát játszhatunk végig egyedül, vagy maximum négyen a Play a Round, vagy egy teljes versenyt a Tournament menüpont kiválasztásával. Új játék kezdésekor meg kell adnunk, hogy kik játszanak, majd az új játékosok (New) nevét. Össze kell állítani a golf-táskájuk tartalmát és beállítani néhány paramétert. A Level azt határozza meg, hogy ütésekor mennyire széles az a sáv, amin belül kell megállítanunk a „mutatót”, hogy a labda még egyenesen repüljön. A Caddie eredetileg a golfozó zsákját cipeli, ma már segít is a játékosnak: tanácsot ad, így szintje a játékos tudását minősíti. A Mulligan-nel az el-

rontott ütéseket megismételhetjük, végül kiválasztjuk, hogy melyik elütési helyről indulunk. A vörös (Red) van legközelebb a

lyukhoz, valamivel hátrább a fehér (White) és legtávolabb a kék (Blue). Ez az utolsó három paraméter csak a Play a Round Stroke Play változatra vonatkozik.

Ha egyedül vagyunk, de szeretnénk „valaki” ellen játszani, választhatunk kilenc profi játékos közül ellen-



felet (Play Against). Képére klikkelve, az illető röviden bemutatkozik.

Ha egy pályát játszunk végig (Play A Round), akkor három játékos közül választhatunk. A Stroke Play-t nevezhetjük a golfprogramokból ismert „hagyományos” játéknak. Az a cél, hogy az egyes lyukakat minél kevesebb ütéssel teljesítsük, ■ Match Play-nél pedig, hogy kevesebb, mint az ellenfelünk, ■ Skins Play-ben csak egy játékos nyerhet meg egy lyukat, a legvégén a „szétütés” dönt.

Három, a valóságban is létező pályát találunk: Summerlin, Sawgrass és River Highlands, melyeket egy videó reklámfilm mutat be. Végül azt kell eldöntenünk, hogy valóban a teljes pályán (azaz mind a 18 lyukon), csak az első vagy csak a hátsó kilenc lyukon szeretnénk játszani. Ha a versenyt (Tournament) választjuk, akkor mind a három pályára el fogunk látogatni. A versenyben velünk együtt 56 fő vesz részt. Az első pálya után minden versenyző továbbjut, de a

második pálya után már csak az első 40. Ezek után elkezdenek betöltődni az első lyuk. Pár perc után máris leszúrhatjuk az első tenket a kék indulási pon-

ton és elkezddőhet a játék. Hacsak, előtte nem akarnánk még egy-két paramétert beállítani. Klikkeliünk a Settings-re vagy nyomjuk meg a Tab gombot! Az Options-ben beállíthatjuk ■ szél (Wind), a pálya ápolt részének (Fairway) és a lyuk körüli, gondosan ápolt fű (Green) milyenségét, illetve innen tudjuk elmenteni és/vagy elhagyni a pályát. Ha a Caddie javaslatát ■ fogadjuk el, ki kell választanunk az ütőt. Ablakára az egér bal gombjával klikkelve

vagy a „C” billentyűvel erősebb, míg a jobb gombbal vagy a „c”-vel gyengébbet választhatunk. Ha megvan a megfelelő, akkor céloznunk kell, ráklickelünk valahova a pályára a képernyőn. Megtehetjük, hogy a labdát



nem pont középen találjuk el (Shift + lefelé / felfelé nyíl, Shift+balra/jobbra nyíl). Már „csak” maga az ütés van hátra. Klikkeliünk egyet a Swing feliratra, megvárjuk amíg a fekete csík el nem éri azt ■ pontot, amelyik meghatározza, hogy mekkora erővel (a kék ív legvége jelenti a maximális ütéseerőt) üssük meg ■ labdát és ott ismét klikkeliünk, végül amikor a fekete csík eléri az ív alját, újra

klikkeliünk. Ha ■ harmadik klikkeliéskor a fekete csík még a kék részen van, akkor balra, ha pedig belecsúszik a pirosba, akkor jobbra fog csavarodni. Ha Novice Caddie-nk van, akkor érdemes akkora erővel megütnünk ■ labdát, amivel „ő” javasolja (szürke sáv).

Ha meg vagyunk elégedve ütésünkkel, akkor válasszuk az OK-t, ha kevésbé volt sikeres a Mulligan-t. Előfordulhat, hogy kiütöttük ■ labdát ■ pályáról, ilyenkor a Rehit-et kell választanunk, amikor „megfürdetjük” ■ patakban vagy tóban, kénytelenek vagyunk két lehetőség közül választani: megpróbálunk ugyanonnan

egy jobbat ütni (Rehit), vagy a parton teszünk le egy újabbat (Drop). Ilyenkor elkönyvelünk egy büntetőütést is. Ha sikerül a greenre juttatnunk a labdát, akkor a Swing helyett a Putt felirat olvasható, miközben – hacsak nem kapcsoltuk ki – kommentár mondja el, hogy éppen mi következik. Ha Match Play-t vagy Skins Play-t játszunk és egyértelmű, hogy valaki megnyerte

a lyukat, akkor a következő lyukkal folytatódik a játék.

Minden befejezés után megtekinthetjük az állást. Ha versenyt játszunk, akkor a pálya végeztével, hacsak a második körben nem fértünk be az első negyvenbe, folytatódik a játék ■ következő pályával.

A harmadik pályát az eredményhirdetés követi. Ez maradjon meglepetés. Ha ugyanis valaki rászán ennyi időt (6-9 óra körül) és energiát, az megérdemli, hogy ne lőjem le előle a poént.

Giraffe



GRAFI X SHS

Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

Budapest X., Jászberényi u. 72. Telefon/Telefax: 262-5243 Postacím: 1388 Budapest, Pf. 96/100.

A GRAFIX-SHS Kft. által importált eredeti CREATIVE termékek az alábbi helyeken vásárolhatók meg:

SZÜV Rt.
 7633 Pécs, Szántó Kovács J. u. 3.
 7100 Szekszárd, Wesselényi u. 15.
 2400 Dunaújváros, Tánicsics u. 3.
 9400 Sopron, Új u. 30.
 8000 Székesfehérvár, Horváth I. u. 14.
 8200 Veszprém, Hóvirág u. 8.
 8200 Veszprém, Szeglethy u. 5.
 9700 Szombathely, Szent Márton u. 31.
 9700 Szombathely, Szelestey u. 29.
 2800 Tatabánya, Mártírok útja 81/A
 8800 Nagykanizsa, Csengery u. 4.
 8900 Zalaegerszeg, Mártírok útja 42-44.
SZINTÉZIS Kft.
 9022 Győr, Pálffy u. 9.
 9021 Győr, Árpád u. 17.
 9700 Szombathely, Petőfi Üzletház
 9400 Sopron, Móricz Zs. u. 1-3.

Multi Technika Labor Kft.
 8000 Székesfehérvár, Kassai u. 45.
Bin Kft.
 8000 Székesfehérvár, Sarló u. 17.
Digital Szerviz Gmk.
 8000 Székesfehérvár, Budai út 380/A
Go-Comp Bt.
 8000 Székesfehérvár, Budai út 58.
Műszertechnika Tatabánya
 2801 Tatabánya, Vadász u. 66.
Netcomp Kft.
 9023 Győr, Liszt F. u. 46.
RL-HARD Kft.
 9012 Győr, Kővirág út 7.
Procomp Kft.
 8901 Zalaegerszeg, Bíró Márton u. 8.
Zalaszám Kft.
 8900 Zalaegerszeg, Virág Benedek u. 5.

Poligon PC Center
 7030 Paks, Dózsa Gy. u. 51-53.
Summit Kft.
 2400 Dunaújváros, Kenyérgyári út 3.
Somszolg Informatika
 7400 Kaposvár, Gábor Andor tér 3.
Trischler és Társai Bt.
 7623 Pécs, Magyaros köz 1.
Carbocomp Kft.
 7623 Pécs, Dobó I. u. 89.
Comptel Kft.
 7623 Pécs, Semmelweis u. 36.
HC-Linear Kft.
 7625 Pécs, Antónia u. 3.
Flag Kft.
 9700 Szombathely, Kisfaludy S. u. 23.
Infosys Bt.
 8200 Veszprém, Tizenháromváros tér 25.



HP LaserJet 4L
82500 Ft + ÁFA
 Hp LaserJet 4P
122500 Ft + ÁFA

Vállalunk :

Általánydíjas karbantartást és javítást
 Hálózat tervezést, építést
NOTEBOOK, LAPTOP javítást
 Bármilyen típusú nyomtató javítását, karbantartását
Software hibaelhárítást
CD felírást, adatmentést
 valamint segítünk kiválasztani az önnek megfelelő Hardware és Software összeállítást

Tel.: 06-30-405-319

KAO®

mágneselemek

1.44 MB

MF2HD formattált

111,-

MF2HD 30 darabos

134,-

MF2HD discaroo (10 db)

149,-



VAR COMPUTER

1145 Budapest, Árpád körút 38.
 Tel: 252-26-32 Fax: 262-25-51

CD-ROM Választék

Rendkívül olcsó áron
 játékok, oktató,
 lexikon, grafikai,
 gyermek és felnőtt CD-ki

Játékok

7th Guest	3 435,-
Megarace	2 796,-
10 CD Bundle	6 608,-
Inca II	8 675,-
Mad Dog Mcree II	3 623,-
101 Best Game	2405,-
Critical Path	3578,-
Privateer	4555,-
Rebel Assault	4849,-
Sim City 2000	4555,-
Indiana: Fate Atlant	3383,-
Hell	3383,-
Best of Micropr	2444,-
Doom Mania	2600,-
Myst	9053,-
Outpost	4263,-
Man Enough	4066,-
Ringworld	3578,-
Dragon's Lair	7684,-

Referenciák, oktatás

Nationals Geographics CD-k	2 405,-
US Helicopters, Airforce, Bomber CD-k	2 209,-
A Hard Day's Night	3383,-
Grolier's Encycl	3578,-
MS Bookshelf 94	6438,-
MS Dangerous	5338,-
MS Encarta	7939,-
Complons Int Enc	4555,-
World Atlas	2496,-
World of Flight	3774,-
20th Century Alm	2405,-
MS Cinemania	5338,-
MS Dinosaur	4946,-
National Parks	2796,-
Survey West Art	3089,-
20th Century Alm	2405,-

Gyerekek CD, oktatás

Triple Play English	3 623,-
Learn to Speak English	10 127,-
Playing with Lang	2 991,-
Macmill. Diction	3383,-
Animal Alphabet	2600,-
Arthur's Teacher	2994,-

Var, grafika

CICA MS Windows	2894,-
Dr. Windows	2209,-
Fonts Platinum	2405,-
Midl Collection	2600,-
Vault Win. Collect	3089,-
SIMTEL MS DOS	2698,-
BI. Shareware	2209,-
Encycl. of Sound	2503,-
Midl Shop Prof.	2991,-
Windoware	2209,-

Felnőtt CD-K

Dream Machine Int	7293,-
Nightwatch Interact	5533,-

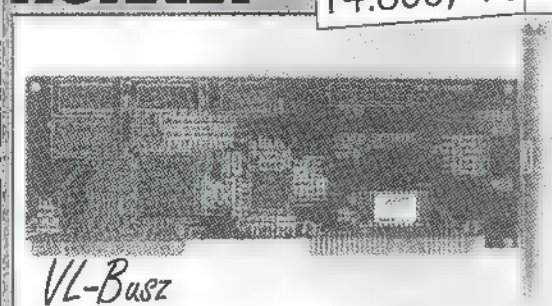
Árunk az ÁFA-t is tartalmazza! (Kérje részletes árlistánkat!)

Titan Soft TitánSoft BT.
 Budapest VII. Békési u. 2.
 113-4830, 133-9570

GENOA GRAFIKUS KÁRTYÁK

HORNET™

14.800,- Ft



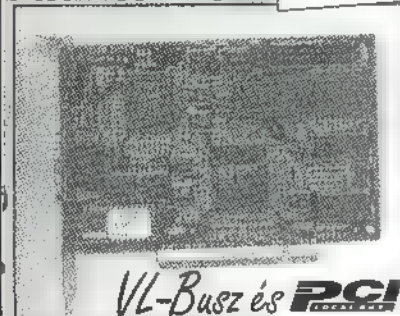
VL-Busz

NCR 77C32BLT
GRAFIKUS CHIP

- 1MB DRAM (2MB-ig bővíthető)
- 640x480 @ 100Hz-ig
- 640x480 - 16,8M szín
- 800x600 - 16,8M szín(2MB)
- 1024x768 @ 25G szín
- DOS és Windows gyorsítás
- Energiaakarékos üzemmód
- VESA kompatibilitás

Phantom 64

28.900,- Ft



VL-Busz és PCI

3 Vision 864
GRAFIKUS CHIP

- 2MB DRAM standard
- 640x480 @ 106Hz-ig
- 800x600-ig 16,8 Millió szín
- 1024x768 @ 84Hz és 64.000 színnel 75Hz-ig
- 1280x1024-ig 75Hz
- 1600x1200 @ 25G szín
- DOS és Windows gyorsítás
- Energiaakarékos üzemmód (VESA TDPMS)
- VESA kompatibilitás

MADE IN USA

A GENOA cég 10 éves múltjával, tapasztalatával a világ grafikuskártya gyártóinak élvonalába tartozik. A kártyákhoz tartozó driverek mellett egy ún. SYNC nevezetű szoftvert is biztosít, mellyel a képet saját monitorunkhoz igazíthatjuk, pozícionálhatjuk és a frekvenciákat is beállíthatjuk.



VISZONTELADÓK JELENTKÉSEIT IS VÁRJUK.



MIKROPCOMPUTER

ÁRAINK AZ ÁFÁ-T NEM TARTALMAZZÁK

1065 Budapest, Nagymező u. 51. • Tel.: 153-0111 • Fax: 269-0151

Multimedia Meeting Point

a multimédiások Mekkája

Genius Sound Maker 16E	9.900 Ft
Sound Blaster 16VE	12.400 Ft
Sound Blaster 16 SCSI-2	20.900 Ft
Video Blaster SE	30.600 Ft
Video Spigot CLR	8.700 Ft
New SB Discovery CD16 MM kit	40.400 Ft
8/30W sztereo aktív hangfal	6.990/9.990 Ft
MPEG kártya	34.600 Ft
MS Windows 3.11	12.400 Ft
MS Works MS Office	12.400 Ft/61.900 Ft
MS Cinemania '95	7.900 Ft
MS Encarta '95	12.900 Ft
MS Art Gallery	7.900 Ft
Mitsumi Instantech CD olvasó	15.900 Ft
Sony CDU33-A	16.400 Ft
játék CD-k	990 Ft-tól
sex CD-k (movie)	3.690 Ft-tól
nyelvtanító CD-k	6.390 Ft-tól
hangos szótárak	1.690 Ft-tól
lexikonok (pl. Compton's)	4.990 Ft-tól
ismeretterjesztő CD-k	4.190 Ft-tól
shareware CD-k	1.590 Ft-tól
MPEG CD-k (filmek)	4.990 Ft-tól
Compaq Presario 510CDS	199.900 Ft!

Az árak az ÁFA-t nem tartalmazzák!
Minor Kft. - 1125 Budapest, Kútvölgyi út 63/b.
Tel: 274-2495, 274-2496, 274-2497

ACOMP

Szent László utca 74/A. Királyhágó utca 2.
1135-Budapest 1125-Budapest
Tel/Fax: 149-6165 Tel/Fax: 156-6790
Tel: 140-2101

Babyház, 1.44Mb FDD, IDE+	14" mono VGA + 256Kb			14" color SVGA LR + 512Kb				
2S1P1G, 101 gombos billentyűzet	260Mb	340Mb	420Mb	260Mb	340Mb	420Mb	520Mb	720Mb
A386SX-40MHz, 2Mb RAM	58.864	60.984	63.944	77.148	79.268	82.228	84.540	95.348
A386DX-40MHz, 8KC, 4Mb RAM	70.536	72.656	75.616	88.820	90.940	93.900	96.212	107.020
C486SLC-33MHz, 64KC, 2Mb RAM	61.928	64.048	67.008	80.212	82.332	85.292	87.604	98.412
C486DX-40MHz, 256KC, 4Mb RAM	83.736	85.856	88.816	102.020	104.140	107.100	109.412	120.220
C486DX2-50MHz, 256KC, 4Mb RAM	85.036	87.156	90.116	103.320	105.440	108.400	110.712	121.520
A486DX2-66MHz, 256KC, 4Mb RAM	91.528	93.648	96.608	109.812	111.932	114.892	117.204	128.012
A486DX2-80MHz, 256KC, 4Mb RAM	100.528	102.648	105.608	118.812	120.932	123.892	126.204	137.012
I486DX4-100MHz, 256KC, 4Mb RAM	130.528	132.648	135.608	148.812	150.932	153.892	156.204	167.012
Pentium 60MHz, 512KC, 8Mb RAM	167.568	169.688	172.648	185.852	187.972	190.932	193.244	204.052

Winchesterek:

270Mb Conner	AT-BUS	18.720
340Mb IBM	AT-BUS	20.720
420Mb Conner	AT-BUS	23.680
520Mb Maxtor	AT-BUS	25.992
1400Mb Quantum	SCSI	111.992
2200Mb Quantum	SCSI	139.992

Érdekel egy komplett 486-os PC 1.000Ft-ért?
Ha igen, akkor gyere el személyesen üzletünkbe és
érdeklődj a részletekről!
Ne sokat gondolkozz, mert lekésed!..

Monitorok:

14" SVGA mono (800*600)	10.480
14" SVGA color Daewoo (1024*768, 0.28, LR, NI)	29.992
15" SVGA color Axion (1280*1024, 0.28, LR, NI, DIG)	37.400
17" SVGA color Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, DIG)	89.600
21" SVGA color Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, DIG)	208.000
14" üveg monitor filter, fődélhető, "kantáros"	800

Alaplapok:

386SX-40MHz	6.720
386DX-40MHz 128Kb cache (CHIP,AMI)	10.560
486SLC-33MHz 64Kb Cache (ETEQ, IBM OEM)	9.784
486SLC2-50MHz	12.120
486DLC-40MHz 128Kb cache (AMI)	12.880
486DLC-40MHz 128Kb cache, 2 Vesa LB (OPTI, AWARD)	14.480
486DX-XMHz 256Kb cache, 2 VESA, NoCPU (ALI, AMI)	9.992
486DX-XMHz 256Kb cache, 3 VESA, Dark Green funkció	10.992
586 Pentium 60-66 MHz, 512Kb cache, PCI, VESA	37.992
586 Pentium 90-100 Mhz 512Kb cache, PCI, VESA	49.200

Floppy, CD-ROM Drive-ok:

1,2Mb FDD Panasonic	5.280
1,44Mb FDD Sony vagy Panasonic	3.696
Panasonic CD-ROM dupla sebességű, vezérlő kártya	15.992
Mitsumi CD-ROM 3X sebességű, AT-BUS	23.920
Mitsumi CD-ROM 4X sebességű, AT-BUS	29.992

Processzorok:

	CYRIX	AMD	INTEL
486DX-33MHz	-	-	19.992
486DX-40MHz	13.200	19.192	-
486DX2-50MHz	14.500	19.520	20.992
486DX2-66MHz	20.160	20.992	21.440
486DX2-80MHz	-	25.992	-
486DX4-100MHz	-	-	54.000
586 Pentium 60MHz	-	-	50.500
586 Pentium 66MHz	-	-	62.880
586 Pentium 90MHz	-	-	75.440
Processzor ventilátor	696	696	696

Coprocesszorok:

ULSI 487DLC-40MHz	2.080
ULSI 487SLC-33MHz	3.600

Memória elemek:

414256 DIP RAM	632
256Kb SIMM 70ns	1.464
1Mb SIMM 70ns	4.200
4Mb SIMM 70ns	13.992
4Mb SIMM 70ns 36bit	16.500
8Mb SIMM 70ns 36bit	35.992
16Mb SIMM 70ns 36bit	63.992

GRAVIS ULTRA SOUND

Gravis Ultra Sound:
17.600
Gravis Ultra Sound Max:
26.320

Áraink a 25% ÁFÁ-t nem, de 12 hónap garanciát tartalmaznak. Készpénz fizetés esetén érvényesek. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

« SUPERSKI PRO »



Szerintem a legőrültebb évszak a tél. Hogy miért? Nem csak azért, mert ilyenkor vannak a legjobb ünnepek, hanem azért is, mert ilyenkor törnek elő a legvadabb sportok. Nincs jobb, mint az egész éves kemény munka után a téli vakációt a hegyekben tölteni, és csak síelni, síelni...

Persze minden sportnak megvannak a veszélyei – gondolták a Mindscape írói. ezért, hogy ne a saját nyakunkat törjük ki, bedobták a nagy körforgásba, legújabb téli játékukat, a Suprski Pro-t. Remek hanghatások és jó grafika mellett, mindenki kiélheti szenvedélyeit.

A gyönyörű demo után ne a jól megrajzolt hátteret bámuljuk, inkább válasszunk a menü pontjai közül: lesiklás, síugrás, bobozás, szlalomozás és snowboardozás. A menüt kibővítették még három ikonnal. Az elsővel a játékosok számát választhatjuk meg, sajnos a négy játékos opció csak 486/66 MHz-es vagy jobb (pentium) gépeken működik. A másodikkal a Training (gyakorló), Competition (kihívás), Championship 1 és 2 (bajnokság)

módok közül válogathatunk. Training móddal kiismerhetjük a pályákat és önmagunkat. A Competition módban a gép ellen játszhatunk, minden versenyszámban. Championship 1 módban csak a felszerelést választhatjuk saját kezűleg, a Championship 2-ben a versenyszámot is.

A játékosok számától függ (1-4) csoportok száma, minden csoport 8 főből áll.

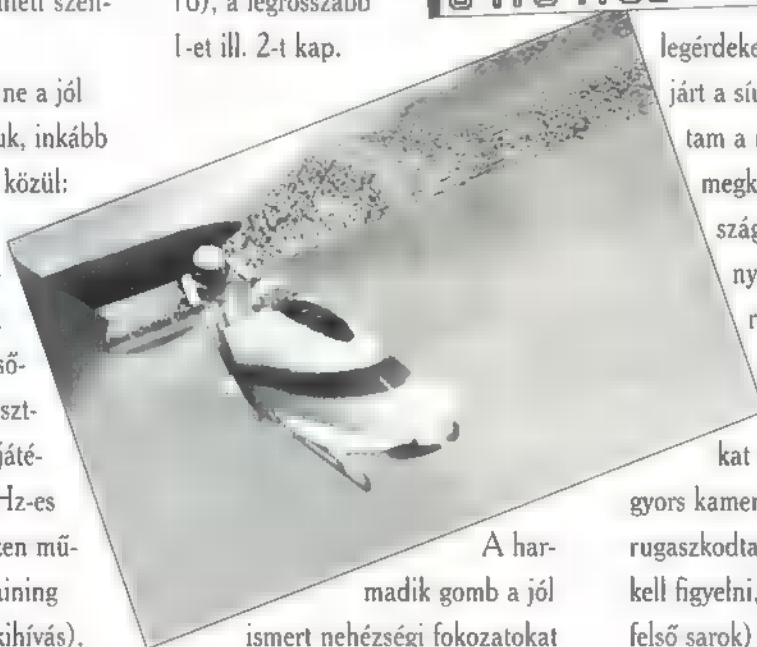
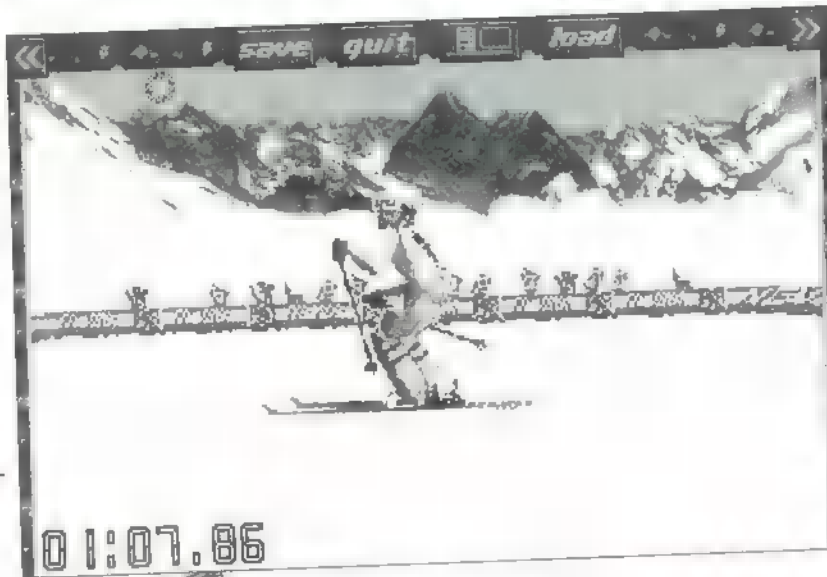
A legjobb időt futó embernek 8 pont a jutalma (2 kör esetén 16), a legrosszabb 1-et ill. 2-t kap.

két másodperc, ■ legnehezebben öt másodperc adódik hozzá időnköz, hibánként.

Nem akarom mindegyik sportot külön-külön nagytító alá venni, csak ■

fiúk. Nehogy még jobban összetörjem magam, gyorsan áttértem a bobhoz, ami csak a CD-s verzió taláható.

Szerintem egerrel a legegyszerűbb irányítani, így szinte végig 200-zal őrjönghettem lefelé a jeges pályán. Utolsóként térek rá a sítípusok királyára, a snowboardra. Újra kiválasztottam a nemzeti-ségemet meg azt, hogy melyik pályán akarok lesiklani. Aki magától nem jön rá, annak elárulom, hogy a pálya nehézsége a színétől függ. Általában a leg-



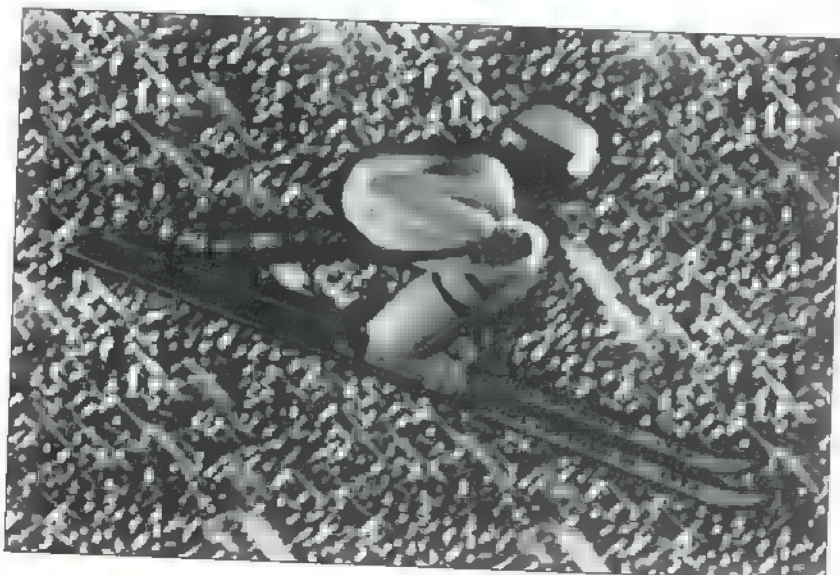
A harmadik gomb a jól ismert nehézségi fokozatokat állítja be. A legkönnyebb fokozaton

legérdekesebbeket. Vegyük mindjárt a síugrást. Miután kiválasztottam a menüből, egy erélyes hang megkérdezte, hogy melyik ország színeiben akarok versenyezni. Kezdetben elsomorított, hogy magyar zászlót nem láttam a választhatók között, azután nem sokat törődtem a dologgal. Egy gyors kameraállítás beállítás után, neki-rugaszkodtam az első ugrásnak. Arra kell figyelni, hogy ■ lendület jelző (bal felső sarok) a skála közepén legyen. 170 méter!! Fantasztikus!! Ünnepezt a tömeg, a monitorból majd kiugrott a RECORD szöveg, én pedig nem tudtam betelni magammal. Nem ülhettem sokáig a babérjaimon, mert mikor áttértem a lesiklásra ellenfelem úgy ott hagyott, hogy csak úgy porzott. Na mindegy, így legalább megcsodálhattam ■ szépen kivitelezett hátteret. Nem sokáig csodálkozhattam, mert akkorát koppantam egy fenyőfa törzsén, hogy a jobb Van Damme filmekben is megirigyelhetnék a rossz

nehezebb a fekete (4. vagy 6.), a legkönnyebb kezdő pálya a zöld (1.). Ezután következik a deszka kiválasztása. A rövid deszkával könnyű fordulni, de lassú mint a csiga, a hosszú pedig gyors, de nehéz kanyarodni vele. Párszor itt is keresztül estem a zászlókon, de miután kikapasztaltam a pályák fortélyait, minden úgy ment, ahogy mennie kellett.

Összességében véve jól kidolgozott, nagyszerű téli játék ez. Ezzel kíván a Mindscape és mi is jó síelést mindenkinek.

El Capo és Júpi



Az Electronic Arts már ismerős név a sportszimulációkat kedvelők körében. Az NHL HOCKEY 95, az amerikai hóki liga mérkőzéseit varázsolja gépiükbe. A kor szokásainak megfelelően CD-n érkezett. Alaphelyzetben 17 Mbyte lemezhelyet igényel a wincsin, a CD-n foglalnak helyet az egyes meccsek végeztével bemutatott, igazi meccset ábrázoló filmek, mintegy 80 Mbyte.

Egy tv közvetítésbe csöppenünk, ez adja a körítést. Már a főcímben is láthatunk jeleneteket az előző évad mérkőzéseiből. Ha nem nyúlunk a géphez, előbb-utóbb demózni kezd. Ha továbbmegyünk, lehetőség adódik a joystick kalibrálására (már ha van), kergesük körül a korongot a kapuban!

Ismerkedjünk meg a játékkal! Ehhez válasszuk a File menü New Exhibition Game pontját. Itt már nem tudunk választani, hogy kiél és ki ellen játszunk, nosza rajta, vissza a Game - Options pontra! A vendég és a házigazda csapatot szabadon beállíthatjuk. Alul a játékban és az életben is gyakran használt hárombetűs rövidítéssel láthatók a kiválasztott és a névsorrendben utána következő csapatok. Be kell állítani, hogy melyik csapatot ki irányítsa, és mivel. Az ellenfél szerepét a számítógép, vagy vállalkozó kedvű társunk is betöltheti. Ha ketten vagyunk, de nem egymás ellen szeretnénk játszani, válasszuk mindkét játékosnak ugyanazt a csapatot. Ekkor vállt vállnak vetve küzdhetünk a gép ellen. Az 1. játékos embereit piros csillaggal, a 2. játékos embereit kék csillaggal jelölik.

A Game/Exhibition Setting pontban

játékunk fontos tulajdonságait engedélyezhetjük, ill. tilthatjuk le:

Büntetések - Penalties

Les - Offsides

Sorcsere - Line changes: A játék során egyszerre hat játékos van a jégen, ezek azonban hajlamosak elfáradni, ekkor kell sort cserélni. Ha ki van kapcsolva, embereink sosem fáradnak el.

Kétvonalas passz - Two line pass:

Ha be a kapcsolva, a bíró lefűjja a hosszú átadásokat.

Sérülések - Injuries

Zene - Music

Hangeffektek - Sound

Kommentár - Digitized Speech:

A főbb eseményeket a kommentátor is közli, ez egyes géptípusokon esetleg nem élvezhető a lassú CD miatt.

Játékidő - Period Length:

A játék harmadokból áll, eredetileg 20 perc egy harmad, mi választhatunk 5-10-20 perc között.

Ha mindezeket a Accept-el jóváhagytuk, menjünk vissza a File/New Exhibition Game pontra! Most már a saját igényeinknek megfelelő játékot tudunk kezdeni. Megtekinthetjük mindkét oldal pontszerű értékelését egyes játék helyzetekben, valamint összesítve.

Az egyes helyzetek:

Penalty killing - Emberhátrányban felmutatott teljesítmény

Power play - Emberelőny kihasználása

Shooting - Kapura lövés

Passing - Átadás

Defense - Védekezés

Checking - Szerelés

Goaltending - Kapus

Over all - Átlagos érték

Az 1 a legrosszabb, a 10 a legjobb érték. Ha varázsolni akarunk, a Home Lines gombot választva, a csapatkapitány szerepét játszva összeállíthatjuk a magunk csatár, illetve védelmi sorait. Az egyes játékosok komolyabb ismerete nélkül egyelőre talán mellőzzük a dolgot, ugyanis lesz rá lehetőségünk a játék folyamán bármikor, az Esc billentyűt megnyomva és a Line Editor menüpontot választva.

A Play gomb megnyomásával, végvalahára a jégen találjuk magunkat. Nem baj, meg fogjuk mi még azt bánni! Addig is, valamit a irányításról. Ha a gép ellen játszunk, piros csillaggal van az aktív játékosunk jelölve. Ha nincs nála a korong, üres a csillag, ha nála van, kék. A játékos irányítása is eltér ebben a két esetben. A vezérlőeszközökön két gom-

bot használunk, az egéren a bal az 1-es gomb, a jobb a 2-es, billentyűzetten a Alt az 1-es, a Space a 2-es.

Az alábbi akciókat végezhetjük játékosainkkal:

Koronggal:

Passzolás: Nyomjuk meg az 1-es gombot, célzunk (mutassunk a kívánt irányba), és engedjük el a gombot.

Lövés: Nyomjuk meg a 2-es gombot, célzunk és engedjük el a gombot. Lövés megszakitása (lövőcsel): Nyomjuk meg a 2-es gombot, majd még az ellövés előtt nyomjuk meg az 1-es gombot.

Játékosor csere: 1-es és 2-es gomb egyszerre. Ha már fáradt a csatársorunk, érdemes lecserélni őket.

Korong nélkül:

A koronghoz legközelebbi játékos aktiválása: 1-es gomb.

Szerelés: 1-es gomb. Ehhez természetesen az aktív játékosunknak kell a legközelebb lenni a korongot birtoklóhoz. Ha más van hozzá közelebb akkor átváltunk rá.

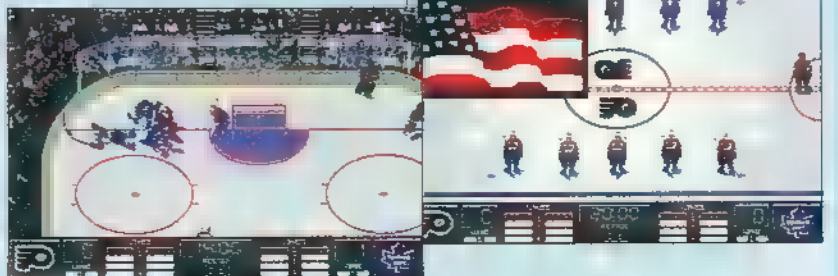
Gyorsítás: 2-es gomb. Az aktív védőnket tudjuk néhány erőteljes és gyors ütemre biztatni, ezzel sebességet gyűjt, de csak néhány lépésen keresztül, a vájunktól hosszú rohamot.

Feltartás, beakasztás: 1-es és 2-es egyszerre. A feltartással a támadás ütemét tudjuk megtörni, az akasztással felvághatjuk az ellenfél emberét. Ehhez nem kell, hogy nála legyen a korong, a gépnek például aljas szokása, hogy mikor előre passzolunk, felvágja azt a játékosunkat, akinek címeztük a korongot. Tessék ezt vele szemben is alkalmazni! (Persze durva játék esetén könnyen emberhátrányba kerülhetünk...)

Lövés blokkolás: Ha a védőnk a támadóval szemben helyezkedik el, és a támadó rálő, útját állja a korongnak. Ha csak egy lövőcsel állunk szemben, automatikusan blokkolás vagy akasztás lesz a dologból.

Ahogy belemelegszünk a játékba, egymást érik a szebbnél szebb szerelések, helyzetek, gólok és egyéb képes esetek. Mivel ugyanis egy tv közvetítés részei vagyunk, nézzük vissza a utolsó másodpercek eseményeit. Ehhez nyomjuk meg az Esc billentyűt, és az

Instant Replay menüpontot.



Egy videomagnót találunk magunk előtt, a kezelőszervei azt hiszem mindenkinek ismerősek. Alaphelyzetben a visszajátszott film a korongot követi, de kiválaszthatunk egy játékos is. Ha majd ligamérkőzést játszunk, lehetőség lesz a visszajátszás elmentésére is.

Sok-sok gyakorlás után megérett az idő, hogy bajnoki döntőket vagy ligamérkőzést játsszunk. A döntőkben (Play-Off) a végső összecsapásokat kell túlélnünk („There can be only one!”), a ligával pedig végigjátszhatjuk az egész évszavadot, az összes meccset. Ennek a módnak a szépsége abban rejlik, hogy a 26 csapat közül bármelyiket, akár mindegyiket más ember irányíthatja, aki saját nevével és jelszavával kapcsolódik a csapathoz.

Ahogy már megszokhattuk, fontos a csapatok összeállítása. Mivel a játékban nem lehet nehézségi fokozatot állítani, egyetlen esélyünk, hogy a gépnek jóval gyengébb csapatot választunk. Ha már jégen vagyunk, ne kíméljük embereinket, mindegyik játékos ismerjük meg, miben jó és ne féljünk használni tudását! Ne hajtunk túl a őket, ha fáradtak, cseréljünk támadósort! Próbáljunk cselezni, lövőcselket alkalmazni, kapáslövészel pedig igencsak meglephetjük az ellenfél kapusát! Hasonlóan hatásos, ha lövés helyett csak passzolunk a kapu felé.

A program kellemes arányban egyesíti a csapatmenedzselést az akciódús játékkal. Az igazi mérkőzésekhez képest már csak egy kis ökölbunyó hiányzik, de egy másik sport. Az viszont megtörtént, hogy a játék hevében kilöttem az ellenfél játékosát a nézőterre. A hangeffektek tökéletes illúzióját keltik az igazi meccseknek. Mindent összevetve, bátran ajánlhatom mindenkinek, aki szereti és ismeri a jégkorongot, vagy a sportmanager programokat.

BigZoo

Kyrandia 3.

A tárgyalóteremben halk puszogás hallatszott. Az esküdtek lapos pillantásokkal méregették a bírói pulpitus előtt, szinte már idegesítő közönnyel ücsörgő vádlottat, akinek csupán nagy néha árulta el szeme egy-egy gyors villanása, hogy igenis figyel minden apró kis mozdulatra, elhangzó szóra, talán még többet is hall, mint gondolná az ember.

Egyszer csak hangos csattanással a bírói kalapács az asztalra sújtott.

– A tárgyalást megnyitom. Ügyész úr!

– Bár valószínűleg mindenki tisztában van a történetek főbb részleteivel, most nagy vonalakban mégis összefoglalnám, miről is van szó. Miután Malcolm, a gonosz udvari bolond megölte a királyt és a királynét...

– Tiltakozom, bíró úr! Védencem állítása szerint egy elvarázsolt tör volt az, ami megtámadta a királyi házaspárt, ő maga megpróbált mindent megtenni, hogy ezt a rémtettet megakadályozza.

– A tiltakozásnak helyt adok. Kérem folytassa, ügyész úr!

– Szóval, miután... khm, a Malcolm kezében lévő tör végzett a házaspárral, ő galád szándékkal ellopta Kyrandia védőkövét, a kyragemet és gonosz tetteket hajtott végre segítségével. Szerencsére Brandon, ifjú királyunk meg tudta akadályozni tervei végrehajtásában oly módon, hogy saját varázslatát fordította Malcolm ellen.

– Ugyan már, csak egy kicsit föl akartam rázni a besavanyodott népséget. Már viccelni sem szabad?

– Vádlott, hallgasson!

– Nos, hosszú évekig békében élünk, mígnem egy szerencsétlen napon valami szörnyű véletlen folytán megszűnt a bolondot fogva tartó varázslat ereje, így az ismét kiszabadult, hogy bajt hozzon ránk. És ezt meg is tette! Kérem, Miss Zanthia elmondaná, hogy miként vette észre, hogy Malcolm ismét szabad?

– Szóval az úgy volt, hogy reggel fölkeltem az ágyból – tudják reggelente

nagyon szeretek fölkelni az ágyból, mert olyankor mindig tudom, hogy végre ébren vagyok és nem maradok le semmi fontosról az aznapi történések során – és éppen elindultam volna a barátnőmhöz, mikor eszembe jutott, hogy az egyik varázsfözetemhez nincs



elég alapanyagom, így aztán bementem az erdőbe áfonyát szedni – mert szeretem az áfonyát, ugyanis olyan finom az íze – és...

– Kérem, Miss Zanthia! Ha lehet csak a lényegre szorítkozzon!

– Jó. Aztán hosszú idő múlva megláttam Malcolmot.

– Ööö... No, igen. De mi történt ezután?

– Hát, mondtam neki, hogy menj el a szigetről, mert te egy gonosz vagy, és én nem szeretem, ha gonoszok mászkálnak a szigeten, mert ez egy békés sziget, és egy békés szigeten nem szabad gonoszoknak lenniük...

– Miss Zanthia?!

– És akkor ő azt mondta elmegy, de nem ment el, hanem betört a lakásomba, én meg elfogattam a seriffel.

– Köszönöm, nincs több kérdésem.

Az ügyvéd, egy harmincas éveiben járó vékony, ám erőteljes testalkatú ember lassan, fölösleges mozdulatok megtétele nélkül fölállt. Fejét lehorgaszta, szemöldökét összeráncolva odalépett a tanú elé. Ekkorra az egész terem néma csöndben figyelte a fejleményeket.

– Miss Zanthia! Malcolm valóban betört magához?

– Hát, végül is nem sikerült neki, mert én éppen ott-hon tartózkodtam, és általában föl szoktam rá figyelni, ha valaki udvariasan kopogtat az ajtón, és megvárja, míg ki-

szólnak neki, hogy „tessék!” – mert én mindig azt szoktam mondani, hogy „tessék!”, amikor valaki udvariasan kopogtat az ajtómon, amikor otthon vagyok.

– Miss Zanthia. Ha valaki rossz szándékok nélkül bebocsátást kér valahová, azt nem igazán lehet betörésnek nevezni... Adott rá valamilyen okot Malcolm, hogy a közhiedelemben kialakult álláspontját fenntartva, ebben az esetben is gonosznak gondolja őt?

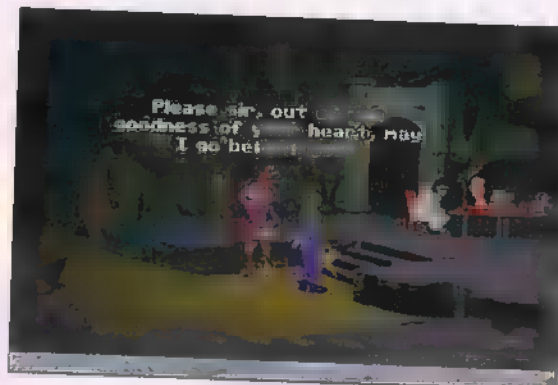
– Hát persze: hiszen kiszabadult. Talán nem elég ok az, hogy megszökött a börtönéből?

– Nos, talán nem igazán lehet szökésnek nevezni azt, ha megszűnik az őt fogva tartó varázslat ereje.

– Jé, tényleg! Bocs, Malcolm!

– Köszönöm, nincs több kérdésem.

– Az imént a ügyvéd úr azt állította, hogy nem volt rá ok, hogy a vádlot-



tat továbbra is gonosznak tartjuk. Hát akkor minek neveznék azt, hogy állandóan megszökött a börtönökből, ahová bezárattuk?

– Miért, te talán békésen kényszer-munkálkodnál, miközben tudod, hogy ártatlan vagy és igaztalanul csuktak le?

– Vádlott, hallgasson, vagy kiűritetem a termet...

– Nos, ha már szóba került a dolog, talán alaposabban is megtárgyalhatnánk ezt a pontját a történeteknek. Annak megállapítása, hogy igaztalanul van-e bebörtönözve a törvényszék dolga.



De mégis, belegondolt abba, micsoda problémákat okozott a szökéseivel? Szegény csipkézőemberünk még mindig nem bír lábra állni, miután ön egy szög segítségével fölfeszítette a ládáját, őt magát pedig egy ollóval szurkálni kezdte, míg egy erős kötelet nem font, amin aztán kiszökött a toronyból! Vagy gondoljon csak a munkafelügyelőre, aki maga miatt veszítette el az állását, mikor egy halat és egy marék szezám-magot összekeverve lerombolta a kőfejtőt – nem is szólva az így keletkezett tetemes anyagi károkról. Sőt, mikor épp ő is ez okból kapott büntetését töltötte, maga egy csipőfogóval elvágta bilincseit, és mialatt az őt kergette, maga békésen kereket oldott. Akár csak a gályán, ahonnét hasonló módon a Macskák szigetére szökött.

– Igen, igen. Tudom, hogy nem kellett volna így viselkednem, de mit tehettem, ha soha senki nem hallgatott rám?

– Ráadásul a Macskák szigetén is lázadást szított!

– Igen, ez igaz! De teljes mértékben humánus érzések vezértek ebben a tettemben!

Azok a imperialista kutyák rabigába hajtották a macskákat és rabszolgaként dolgoztatták őket! Szegény Isaurán nevelkedt lelkem nem bírta elviselni, hogy szenvedniük kell!

– Én úgy tudom, egyéb célok is szerepet kaptak. Például, hogy kalózkodat tudjon bérelni országunk elpusztítására. Vagy talán nem ezért cserélte ékkövekre a dzsungelben gyűjtött csontokat a kutyáknál? És talán nem ezért helyezte azokat az Egerészoltár őreibe, hogy egy varázslatot szeressen, amivel maga mellé állíthatja Jean Claude Barbecue-t?

– Áááá, ez meg sem fordult a fejemben. Én egyszerűen csak haza akartam jönni a gumicsirkémért. Keményen meg is kellett dolgoznom, hogy ezt elérjem... Míg rájöttem az ékkövek kombinációjára... Még most is magam előtt látom: gyémánt, topáz, ametiszt, smaragd, zafír, rubin... Uh...

– Ezzel a tetteivel nagy bünt követett el! Országunk kalózok irányítása alá került!

– Nono! Ha jól emlékszem, ti voltatok azok, akik ezt kiváltottátok. Engem még ez előtt a világ végére szállítottak, csak eztán foglalták el Kyrandiát! Hah, a világ vége! Alig bírtam megszabadulni! Ha nem lett volna életbiztosításom, még most is ott dekkolnék. Aztán meg a Limbóra kerültem! Az micsoda egy hely! Egy amőbaőrült halkirálynő játszótársául kellett szegőd-nöm. A poklot is megjártam (öt teljes aranyat kellett fizetnem egy ágyús halnak az oda útért, aztán meg még tízet a következőért). Ahol aztán kiderült, hogyan üzhetem el a királynőt, és én meg is tettem! Egy újságikk, egy pénzérme és öt játékos kellett hozzá az amőba termében, és...és...

– Jól van, nyugodjon már meg végre! (Talán mégiscsak túl erős büntetés volt...) De mégis, hogy került vissza ide hozzánk?

– Hát a poklon keresztül. Csodálatos hely ám az... Gyönyörű nők, tengerpart, napsütés, és... ADMINISZTRÁCIÓS PROBLÉMÁK!

Valami irodakucak miatt vissza kellett térnem a felszínre! Ide, hozzátok, ahol az volt a feladatom, hogy megszabadítsalak titeket. És sikerült is, nemde?

– Nos, ezért valóban hálával tartozunk. De... Hé, ez mégiscsak egy bírósági tárgyalás, és itt maga a vádlott! (Uh, teljesen össze vagyok zavarodva.

Talán mégis ártatlan? De mennyi bajt hozott már ránk! Ki tudja, talán tényleg csak mi ismertük félre, és ő nem is nagyon akart ártani nekünk. Nem, az nem lehet... vagy mégis?)

– Jól érzi magát, ügyész úr? Hirtelen úgy elsápadt.

– Elnézést, azt hiszem egy kicsit túlhajszoltam magam. Nem folytathat-



nánk egy másik alkalommal a kikérdezést?

– Azt hiszem mindnyájunkra ráfér egy kis pihenő. A tárgyalást elnapolom.

Másnap a terem – ha lehet – még zsúfoltabb volt, mint

előző alkalommal. Távoli városokból is áradtak a kíváncsi fotoriporterek, a szenzációéhes újságírók, és a Dallas 1428. részét már kitérített háziasszonyok, hogy valami szaftos kis történettel álljanak a

nagyközönség, vagy éppen a szomszédasszony elé. Ismét az ügyvéd kérdezett – aki megnyerő modora révén már a jelenlévő nők nagy többségének meghódította a szívét.

– Az előző nap ott hagytuk abba, hogy ön – hangsúlyozom: akarata ellenére – visszatért Kyrandiára, ahol azt



tapasztalta, hogy az ön elszállítására felfogadott kalózok az egész szigetet elfoglalták. Mit tett ekkor?

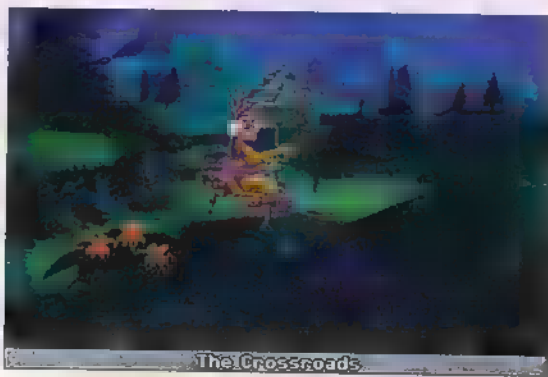
– Óóóó, hát én csak egy egyszerű, becsületes állampolgár módjára elindultam körülnézni, hogyan is tudnám visszaszerezni a földet a betolakodóktól.

– Visszaszerezni?! Már mint saját maga számára? – Ügyész úr, kérem tartsa be a szabályo-

kat! Most nem önön van a sor a kérdésben.

– Szóval, miközben épp felderítettem a terepet, az egyik bandita élemtoppant és a főnökük elé hurcolt. Mivel, mint már előzőleg elmondtam, ere-

detileg ők az én alkalmazásomban álltak, így hajlandóak voltak nem láncra verni engem, de még azt is felajánlották, hogy néhány ékkőért cserébe szabadon eresztik az én drága barátaimat (meg azt az ocsmány Kallakot is). Na, ekkor én azt mondtam, hogy inkább a



halál, mint hogy őket szolgáljam, mire börtönbe vetettek, hátha meggondolom magam, amit sikerült is elérniük... Három rabtársam olyan sanyarú helyzetben láttam, hogy megesett rajtuk a szívem, és a szinte már varázslatosan nevetető botommal felvidítottam őket. (Ugye milyen szerencse, hogy megtaláltam az ágyam alatt?)

A nagy viháncolásban egy szög meglazult a kalodájukban, amivel aztán – hála velem született kez ügyességemnek (és az idők folyamán felszedett tapasztalatomnak) – könnyedén kinyitottam a zárat, majd a kívülről elrekesztelt ajtót is kirobbantottam egy hal-mag bombával. Aztán elindultam Zanthia felku-

tatására, hogy egy tőle kapott varázsigával segítségével el tudjak repülni a Macskák szigetére az ékkövekért.

Hah, még mindig hitetlenkedve gondolok vissza arra a varázslatra!

Egy csodálatos pegazus formájában szeltem a levegőt... Ráadásul a varázsigával elkészítésében nekem is szerepem volt, hiszen én adtam hozzá a játékvoltat, mint egy komponenset. Ez még csak tovább fokozta az élmény gyönyörűségét.

– Nos, a lényeg az, hogy Fluffy, egy ismerősöm segítségével megszereztem a köveket, majd visszakerültem a szigetre. Itt aztán odaadtam a halkirálynő nyakörvét a kalózkapitánynak. Épp időben, hisz pont akkor szólalt meg ismét a jelzés, és a nyakörv varázssereje elragadta őt a Limbó világára. Persze a társai rögtön világgá szaladtak.

– És elérkeztünk a tárgyalás leglényegesebb pontjára. Ugyanis Malcolm önszántából hívatta össze az ítélőszéket, hogy bebizonyítsa ártatlanságát, amit megboldogult királyunk szelleme megidézésével remél elérni. Kérem, fáradjanak át a Szobor Termébe.

A tömegben izgatottság hullámzott át. Ez volt az a pillanat, amit oly régen vártak. Egy emberként álltak föl, és indultak meg a szomszédos terembe, hogy megbizonyosodjanak Malcolm ártatlanságáról... Vagy bűnösségéről.

– És most, hölgyeim és nyulaim, egy kis varázslat következik. Ennek

az egy szál halkrém szendvicsek és megboldogult királyunk arcképének segítségével visszahívom hőn szeretett uralkodóink szellemét ebbe a világba. (Mielőtt bárki a tárgyak hovatarozását firtatná, kijelentem, hogy mind a saját tulajdonomba tartozik. A szendvicset jómagam csináltam kemény, fáradtságos munkával, hiszen nem is olyan egyszerű egy óriási fesztivál után krémet szerezni. Sok pénzembe került, míg elegendő szezámmagot tudtam csíráztatni a tehenek számára. A kép pedig... Ezt mindig a párnám alatt őriztem, hogy ha nézegetni támad kedvem, kéznél legyen.)

Miközben ezeket a szavakat elmondta, az udvari bolond megkezdte a szertartást. A teremre sűrű füst ereszkedett, a betűző nap fénye elhomályosult, a levegő hirtelen fagypontra került, végül egy elmosódott emberalak kezdett feltűnni az egyik sarokban.

– Malcolm, öreg haver! Remélem megszabadultál már attól a gonosz varázstörtől, ami rám támadt. Nem szabad hagyni, hogy még egyszer valakit a befolyása alá vonjon...

(Special thanx to Mocsi, Masell, a húgom stb., akik megpróbáltak segíteni a Macskák szigetén az ékkövek sorrendjének kitalálásában.)

FB Rainbird



ZIGOR QUEST

Nagy várakozással álltam neki a Sierra legújabb programja installálásának, hiszen az előzetes beharangozások egy fantasztikus grafikájú, remek kalandjátékot ígértek. A dobozon található „for Windows” felirat láttán némi balsejtelmem támadt és be is igazolódott. A megszokott gördülékeny, néhány percet igénybe vevő installálás helyett, ■ görcsös kényszerítés következett. Jellemző példa a már a kezdetekben fellépő nehézségekre, hogy miután a játék letesztelt a gépben lévő hangkártyát (GUS MAX), közölte, ha hallom az általa lejátszott midi tesztfile-t, akkor nem lesz gond a játék során sem (hallottam). Ehhez képest az indításkor jelentkező első hibaiüzenet a „Midi device error” vagy valami hasonló volt, remek javítási lehetőséggel: rákattinthatam az „OK” felíratra és máris megjelent az előbbi hibaiüzenet még egyszer. Sound Blasterrel végül is sikerült elindítani annak árán, hogy a midis zenékről le kellett mondani. A megpróbáltatások az egész játékot végigkísérték.

A játék mindezekről eltekintve különlegesen új élményben részesít. Olyan, mintha az Aladdin vagy az Oroszlánkirály című rajzfilmet néznénk és irányítanánk. A főszereplő az intróban belépőt énekel, megcsodálhatjuk a gyönyörű, nagy felbontású grafikát és most nem csak passzív nézői, hanem aktív részesei lehetünk az eddig csak tévében, moziban látott rajzfilmnek. Külön érdekessége, hogy női főszereplővel játszhatjuk végig, ami az utóbbi időben kiadott néhány programra már jellemző volt (pl. Kyandia 2, Ecstatica, Alone in the Dark). Az irányítás egérrel történik. Nincsenek ígék, vagy parancs ikonok, a cursorral mindent végre lehet hajtani. A pointer – melyet normál esetben egy varázspálca képében találunk meg –, ha aktivizálunk egy tárgyat, átalakul annak a képére. Némi segítséget jelent, hogy ■ cursor villogva jelzi, ha olyan dologra visszük rá, amivel lehet valamit kezdeni. Nem árt a magasabb szintű angol tudás sem, mivel a párbeszéd szövegét nem írja ki a program, így fontos, hogy megértsük az elhangzottakat, amelyekhez

profi színészek kölcsönözték hangjukat. A nálunk lévő tárgyakat meg lehet nézni három dimenzióban is (kattintás a szélére az egérrel és megforgatni), sőt néha meg is kell vizsgálni, mert vannak esetek, amikor csak ilyen módon veszünk észre fontos dolgokat. Lényeges tudni azt is, hogy ■ nálunk lévő tárgyakat egymással is lehet használni. A történet hat epizódra tagolódik, melyeket felváltva játszhatunk a két főszereplővel. Valanice királynőt és lányát, Rosellát láthatjuk, amint sétálnak ■ erdőben. Hamar kiderül, hogy ■ királynő minél előbb férjhez szeretné adni a lányt, azonban Rosellának eszé ágában sincs holmi hercegekhez kötni életét, akiket meglehetősen unalmas fikóknak talál. Éppen erről vitatkoznak, amikor Rosella észre veszi, hogy a mellettük lévő tavacska, valójában egy másik világba nyíló titkos kapu. Kíváncsian beleugrik és mamája habozás nélkül utána veti magát. Zuhanás közben egy a falból kinyúló hatalmas kéz elragadja Rosellát és a trollok földalatti királyságába kerül – ráadásul maga is átváltozik trollá –, ezalatt Valanice egy sivatagban találja magát. Innen vehetjük át mi magunk az irányítást.

1. epizód

Ebben a részben Valanice királynővel bolyonghatunk a sivatagban. Ruhánk fennakad egy kaktuszban és kiszabadítás közben szerencsésen sikerül is elszakítani. A rongydarabot vegyük magunkhoz. A közeli kút mellett találhatunk egy fadarabot és sókristályokat, ezeket is szedjük fel. Jobbra egy épületre bukkanunk, ahol hatalmas skorpió ront ránk. Tegyük a rongyot a faágra és ezt előtte lengetve sikerül mozzasképtelenné tenni. Ezután menjünk a szoborhoz és forgassuk el a csepp alakú jelet, aminek hatására ■ falon rés támad és egy fény-sugár tör be. A szobor mellett található három kő közül ■ kéket tegyük ■ bal, a sárgát a jobb kezébe, míg ■ pirost ■ mélyedésbe, így egy nyílserű követ vehetünk magunkhoz. Miután kijöttünk az épületből menjünk fel és egy barlanghoz

jutunk. Itt találunk egy korsót és egy ládikót, utóbbit három dimenzióban meg nézve és elforgatva egy kukoricaszemet fedezünk fel. Ezt ültessük el a csöpögő víz alá, és a hamarosan kihajtó növényről egy egész kukoricát vághatunk zsebre. Balra találunk egy kaktuszt, amelyről a fadarab segítségével leverhetjük ■ gyümölcsét.

A sivatagban egy csontvázzal találkozunk, a mellette heverő kürtöt vegyük magunkhoz és fújjunk bele a szemtelen kaktusz üregébe. Ennek eredményeképpen egy szemüveghez és egy nyíl-szörhöz jutunk. A kukorica mellett található gyümölcs magját is vegyük fel, a szemüveget és ■ magot is adjuk oda az egérnek. Hálából egy gyöngyöt kapunk. A kút melletti szobor ■ kezére kattintva fordítsuk le az edényt, majd a nyakpántján lévő köveket állítsuk be egymás alá, balról a harmadik oszlopba. Ha ekkor megfordítjuk a fejét, a kút kiürül és lemehetünk. A gyöngyöt rakjuk bele az itt található szobor tájába, majd vegyük fel ■ nyíl kiegészítő darabkáját. Ezt a nálunk lévő nyílra téve, ki tudjuk nyitni az egér házatól balra található kőajtót. Besétálva már csak egy szalamandrát kell megfékezni, erre ■ kaktusz gyümölcse a legmegfelelőbb és máris eljutottunk az első epizód végére.

2. epizód

Itt Rosellát irányíthatjuk, akinek bájos küllemét éppen zord troll külső takarja. Segítsünk neki, hogy minél előbb visszaalakulhasson. Elő-

ször vegyük fel a pajzsot, amit szedjünk is szét, valamint kapjuk magunkhoz ■ patkányt is. Jobbra egy konyhát találunk, itt engedjük el a patkányt, ami eltávolítja az utunkból a szakácsot és fel tudjuk venni az aranytálat és a pirítóban található bogarakat. Az udvaron találkozhatunk Malíciával, aki – mint később kiderül – el akarja pusztítani egy vulkán segítségével Etheria-t. Tervének megvalósításához egy fiút átváltoztatott trollkirállyá, az igazi királyt pedig eltűntette. Később még lesz elég gondunk vele. Most azonban, őt követve egy fürdőbe jutunk. Itt beszélgethetünk a hölgyekkel, menjünk a műhelybe, majd a barlangba, ahol egy lámpát és egy kéndarabot találunk. Az itt található zöld vízzel töltsük fel az aranytálatunkat. Visszatérve a műhelybe a lámpát gyűjtjük meg a tűzzel, és dobjuk bele ■ ként az üstbe. Így a kovácsmester elájul, és mi szabadon garázdálkodhatunk. A fogóval vegyük fel az öntőmintát, mártsuk bele a vízbe és máris egy kanálhoz jutunk. Jobbra egy hídhoz érünk, ahol egy rossz szekeret és egy trollt találunk.

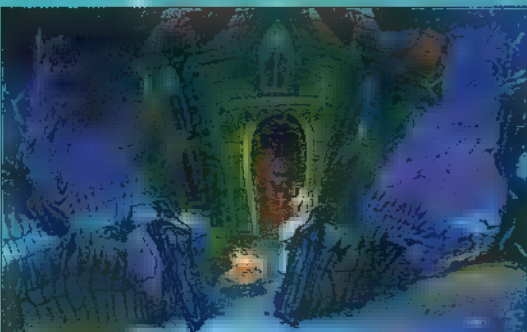
A szekeret megjavíthatjuk a pajzs és a tű segítségével, és guruljunk neki a trollnak. A barlangban szundító sárkánynak adjunk tüzet a lámpából és hálából egy drágakővel jutalmaz meg, amelyet a műhelyben az ötvösnek adva egy kalapács-hoz és egy vésőhöz jutunk. Ezek segítségével ■ sárkányról le tudunk venni egy pikkelyt, és máris minden olyan tárggyal rendelkezünk, amivel visszaváltozhatunk emberré. A pikkelyt, az aranytálat, kanalat és a bogarakat adjuk oda Matildának, aki visszaváltoztat minket. Erre felbukkan Malícia és bezár egy szobába. A helyiségben ■ bútorokat a kép alá tolvaj leemelhetjük azokat és bemászhatunk a szellőzőnyíláson,



amelyen át a kertbe jutunk. Egy útitársunk is akad, egy kis béka személyében. Matilda ismét segít, kapunk tőle egy kötelet, amelyen felmászva továbbjuthatunk. Útközben megint felbukkan Malícia, de a béka segítségével sikerül eljleszteni és a lifttel máris elérünk a rész végére.

3. epizód

Balra elindulva találkozunk Lord Attisszal, aki szarvassá; és Lady Ceressel, aki fává változott egy sötét varázslat nyomán. Továbbhaladva egy folyó állja utunkat. A köveken ugráljunk át és mentsük meg a túlparton a póktól a madárkát. A pókot vigyük magunkkal és hamarosan egy városba jutunk. Itt találjuk a Faux boltot, amelybe addig nem tudunk bemenni, amíg egy kis sötét nem kapunk. Találkozunk itt a kormányzóval, akit kérdezzünk ki Rosel-láról. A kereskedővel beszélgetve kiderül, hogy a kormányzónál rejtőző bűvös szoborra áhítozik. A porcelánboltba nem egy elefántot, hanem egy tehenet találunk, aki elpanaszolja, hogy ellopták a kismadarát. Ezen a baján könnyen segíthetünk, a madarat megtaláljuk a kereskedőnél, szerezzük vissza és cserébe a tehéntől egy maszkot kapunk. Ennek segítségével bejuthatunk a kormányzó házában zajló partira. A hátsó függöny mögött rejtőző lépcsőkön menjünk be a középső ajtón. Egy különös szobába jutunk, ahol minden a feje tetején áll. Nyissuk ki a fiókot és a benne rejtőző szobor rögtön leesik a plafonra. Ahhoz, hogy megszerezzük át kell mennünk a szomszédos szobába és a jobb oldali tükrön átmászva visszajutunk az előzőbe, és felvehetjük a szobrot. Az utcán leesik az égről a Hold, ami sajtból van (a'la Bergendy) és egyenesen belezuhan a kútba. A fészekben található pénzt szerezzük meg és menjünk el a Faux boltba. Vegyünk könyvet, a nálunk lévő maszkot cseréljük el egy gumicsirkére. Az erdőben bókászva találhatunk egy emberfejú sziklát, amit a gumicsirkéből kihúzott tollal feléleszthetünk. A szikla elmondja, hogy miként tölthetjük meg életvízzel a folyót. A kolibri a korszónkba ereszt egy kis nektárt, ha ezt a korszós szobor edényébe töltjük, megtelik életvízzel a folyó. A szarvas-Lord, miután iszik belőle ismét visszaváltozik emberré.



Nincs más dolgunk már, csak oda kell adni az egérnek a kereskedőtől vásárolt könyvet és cserébe egy kampót kapunk, amivel kihorgászhatjuk a Holdat a kútból, mire a kormányzó letartóztat és jöhet a következő fejezet.

4. epizód

Ismét Rosella a főszereplő. A sírásótól megtudjuk, hogy a ghoul gyerekek ellopták a kedvenc patkányát, aki a sírásó gépét hajtotta. Menjünk el az enyves kezű srácokhoz és lopjuk el tőlük a gerincszelvényt és egy lábat, majd a gerincet cseréljük el a doktorral egy kis állatkára. Ezt adjuk a ghoul gyerekeknek és így megszerezhethetjük a patkányt. A hálás nekünk adja az ásóját, valamint egy kürtöt. A ghoul ivadékok egy szerencsétlen macskát igyekeznek eltemetni, holott szegény cica még életben van. Csapjunk szét köztük és a véső segítségével szabadítsuk meg a macskát, aki ezért cserébe megajándékoz bennünket egy extra élettel. Ezután menjünk el oda, ahol egy nagy halom csont van és fűjünk bele a kürtbe, aminek hangjára megjelenik a sírásó (bár szerintem egy kicsit nagyot hall). Ásassunk vele egy lukat a csontok alatt, ahol egy koporsót találunk. A lakaton a megfelelő jeleket beállítva (templom falán található jelek) kinyithatjuk és megleljük a valódi trollkirályt. Malícia ismét felbukkan és már törhetjük is a fejünket, hogyan szabadulhatunk ki. A békát és a kalapácsot átadva a királynak hamarosan meg is nyílik előttünk a szabadság útja. Vegyük fel a fekete köpenyt, majd a királytól kapott varázspálcával varázsoljunk kicsire a királyt. Menjünk el a doktorhoz, akitől egy kis gyomirtót kapunk. Ezzel felszerelve keressük meg a kert, ahol egy növény állja utunkat. Kínáljuk meg a gyomirtóval és már mehetnénk is tovább, de hűsevő növények akadályoznak meg. Adjuk nekik a lábszárcsontot és míg ezen rágódnak, szakítsuk le a virágot. Ezután eljutunk Malícia házához. Hátulról közelítsük meg a házát felhúzza ássunk egy lukat és másszunk be a házba. A gyomirtót ismét használnunk kell, ezúttal egy kutya az áldozatunk. A fiókokban egy különös szerkezetet találhatunk. A hárisnyából és az ezüstdarabból készítsünk parittyát, amit ha jobbra megyünk máris használhatunk a ránk támadó medve ellen.

A kormányzó házában menjünk a tükrös szobába és olvassuk el a szobor alá írt szöveget, majd a kalapács segítségével üssünk le egy arany szőlőszemet. Ezt odaadva a szobornak, a szőlőt a szo-

ba közepére köpi és egy titkos átjáró nyílik meg előttünk. Varázsoljuk vissza a királyt és szembe találjuk magunkat a másik trollkirállyal.

5. epizód

A kormányzó fogságából csak úgy szabadulhatunk, ha visszajuttatjuk a helyére a Holdat.

A gumicsirkét kössük a fához és csúszunk vissza az égre. Miután kiszabadultunk, menjünk el a kereskedőhöz és adjuk oda neki a bűvös szobrot, mire kapunk tőle egy átváltoztató folyadékot. Ebbe mártjuk bele a nyusziszőrt az erdő előtti tisztáson és átváltozunk nyuszivá. Ezután látogassuk meg a doktort és beszéljünk vele, majd ghoul gyerekektől szerezzük meg a múmia csontját. Ezt a csontot a templom melletti kutyának felkínáljuk és némi simogatás után megtudjuk, hogy gazdája Lord Tseph elvesztette a fejét. Vegyük el a medálját és vigyük el a Lord kriptájánál lévő asszonynak.

Az ajtót dinamittal tudjuk kirobbantani (a dinamitot a ghoul gyerekek ejtik el, a macska aláaknázása közben). A kriptában a koporsóból vegyük ki a Lord fejét és adjuk vissza az éppen arra vágató tulajdonosnak. Hálából odaadja a lovát, amit furulyával hívhatunk. Hátán elérkezünk Etheriába, ahol a szivárvány utakon mindenhol eljuthatunk. Induljunk el jobbra és felfelé másszunk egy fára, így egy ambróziát szerezhethetünk.

A szitakötők egy dallamot árulnak el nekünk. Keressük meg az üveghárfát és játsszuk le rajta, majd egy üveggömbnél eljuthatunk a sorsot fonókhoz. Megtudjuk, ha meg akarjuk változtatni a sorsot, Mabbal kell beszélnünk. Menjünk a doktorhoz, feküdjünk be és aludjunk egyet az egyik koporsóban. Álmunkban megtudjuk, hogy Mab jégbe fagyva, a sorsfonóktól pedig, hogy kiszabadításához Lady Cerest adhat segítséget.

A szobroknál az ambróziát tegyük a szarujukba és egy almához jutunk, melynek segítségével Lady Cerest ismét emberré változik és elárulja, hogy egy kristályt kell fénnel megtölteni és máris felolvasszjuk a jeget. Ismét menjünk a sorsfonókhoz, akik egy álomhálót adnak, amivel bejuthatunk az álomszövő barlangjába. Ezt megtaláljuk az ambróziánál és a hálóval elkaphatjuk a bejáratot őrző fenevadat. Az álomszövővel elbeszélgetve egy repülő szőnyeget kapunk. Ezután irány Malícia háza, a hátsó ajtóon menjünk be! A kutyát az ambróziával intézzük el és vegyünk magunkhoz egy kristályt a lámpáról. Ezt a skorpiónál feltölthetjük fénnel, majd



a repülő szőnye-

gen eljuthatunk álomországba. Ott egy szörny támad ránk, engedjük össze a hálónkban lévővel és a jeget olvassuk fel a kristály segítségével. Mabtól kapunk egy kantárt, amivel az ambróziánál elkaphatjuk az arra vágató lovat. A hátsó elvisz minket a Szelekhez, akik elhosszák Etheria uralkodó párját: Oberont és Titaniát és ők elindulnak, hogy megakadályozzák Malícia tervét és leállítsák a vulkánt.

6. epizód

Nagy küzdelem veszi kezdetét. A varázspálca nyelét fordítsuk el és ráirányítva az oszlopnak csapódott trollkirálya visszavarázsolhatjuk emberré (Edgarrá). Malícia ismét feltűnik, és ennek eredményeképpen a vulkán belsejében találjuk magunkat. Ássunk egy lukat, amin keresztül kijuthatunk a folyosóra. Fordítsuk el a bal, jobb és a középső kapcsolót, majd bent dugjuk be a különös szerkezetünket, és a virággal ébresszük fel a trollt. Sikerül leállítani a vulkánt és megérkezik Valance és Edgar is. Malícia ismét felbukkan, melynek következtében Edgar távozik az élők sorából. Az időközben feltöltődött szerkezetet kirántva az aljzatból irányítsuk Malíciára, akiből kisbaba lesz (Mortal Combat II).

A macskától kapott extra élettel feléleszthetjük Edgart és teljes lehet az öröm. Megtekinthetjük a záróképeket és ezzel a végére is értünk a játéknak.

Összegezve, a végletek játéknak mondható a KQ7. Csapnivalóan megoldott Windows illesztés, ugyanakkor pompás animáció, gyönyörű grafika és szellemes akciók jellemzik. Igazi családi szórakozást ígér, kicsiknek és nagyoknak egyaránt.

Birdy & Joker



U.S. NAVY FIGHTERS

Az ember régi vágya a repülés és a technika fejlődésével ez az álom egyesek számára meg is valósulhatott, s a modern hadviselés egyik alappillére lett. Korunkban már mindenki repülhet, akinek van elegendő pénze, de csak kevesen vehetnek részt a magasság ütközeteiben. A repülés-szimulátorok elterjedését és egyre nagyobb népszerűségét is ennek köszönheti. A személyi számítógépek „gyorsulásával” egyidejűleg javult a valóság érzékeltetése is, és így már csak a felbontás pixellessége jelezte, hogy otthon játszol és nem a valóságban. A pixel-petiség eltüntetésére már nagyobb teljesítményű gépekre van szükség. A US. Navy Fighters dobozán található ajánlás, nem azt jelenti, hogy mi az a konfiguráció, amin a program még eldöcög, hanem azt, amikor tényleg élvezhetjük a játékot és a kilátást is. Hát persze egy „osztáshibás erőműre” van szükségünk és egy kicsit drágább videokártyára. Nem baj ha nincs ilyened, de akkor nem élvezheted az 1024x768 szépségét és főleg gyorsaságát. Na lássuk a ...

A CD-s játékoktól már megszokott, jó pofa kis animációt láthatunk az elején.

A mozi után egyből a fő menüben találjuk magunkat, amely három nagyobb részre osztható. Az egy utas küldetések (Single Mission), ebből ötven utat talál az egyszerűbbtől a bonyolultabbig.

A gyors feladat készítés (Create Quick Mission), azoknak, akik már megunták a gyári feladatokat, készíthetnek sajátot is.

Itt beállítható az ellenfelek száma, típusa és ügyessége, az esetleges földi célpontok és azok védőinek erőssége, a saját szárnytársak száma, képzettségük foka, induló magasság és a használható fegyverzet.

Ha bonyolultabb küldetéseket akarunk, akkor használjuk a küldetés szerkesztőt (Create Pro Mission). Itt a fantáziánk szab

csak határt. Minden a saját szánk íze szerint beállítható, az ellenséges országok, az időjárás, a napszak, a szárnytársak milyensége, és a 132 darab harci jármű igazán nem egy nagy szám. Ezek mellett minden harciegységnek beállítható a repülés útja, iránya és, hogy milyen szerepet töltsön be a támadás folyamán. Ezen menüegység utolsó tagja a legutolsó repülésünket hívja újra. A másik, kisebb hármas egységbe tartozik a Vasunk beállítása (Configure Hardware). Itt saját gépünk szerint állítsuk be, mert amúgy igen csak problémát okoz. A Harci eszközök

(View Pilot Records). Ha már ide kerültél biztos, hogy ma kezdted és tudod hol jelzi a pilótád státuszát. Na és

(Start a New Campaign) és a régi kampány folytatása (Continue Previous Campaign) a második csoport menüiben található. A háborús történetünk az 1997-es Orosz támadás Ukrajna ellen, és a MI szerepünk, hogy megvédjük őket az agresszív betolakodóktól. Mindig az Eisenhowerről indulunk és ha szerencsénk van és teljesítettük a küldetésünket, ide is kell visszatérnünk. A fedélzeten korunk legmodernebb repülőgépei állnak rendelkezésünkre: A-7E Corsair, az F-104, az F-14B TomCat, az F/A-18D Hornet, az F-22 és a Su-33 Flanker-D.



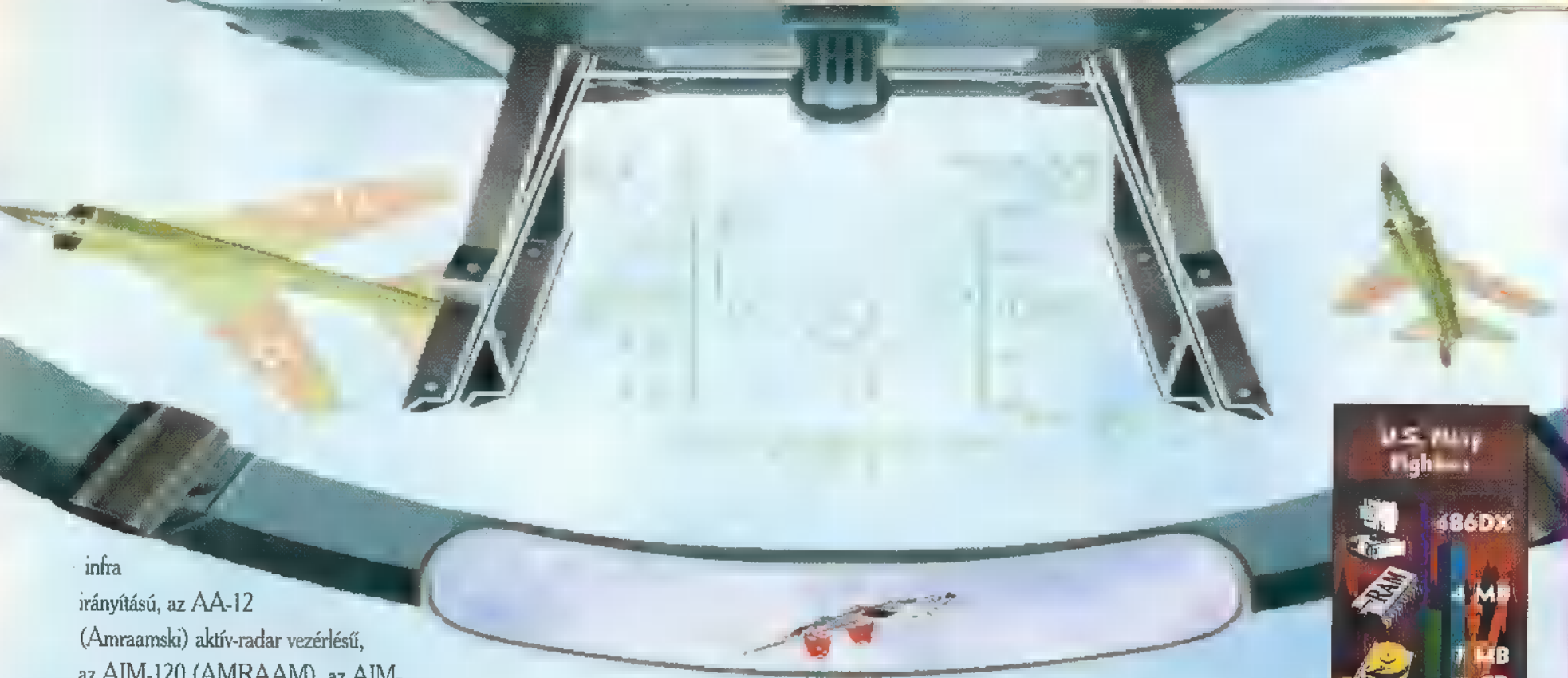
(See Vehicle Info) következnek, amiben megnézegethetjük a saját és az ellenség harci eszközeit és néhányat még ki is tudunk próbálni. Az utolsó, a kiváló pilóták által elért legnagyobb teljesítmények

persze a szimulációk legjava a nagy harcok és a kisebb háborúk. Hát ebből a programból sem maradt ki sőt, ha jól megnézed, akkor még további fejlesztésre is van lehetőség. Az új kampányok kezdete

A kiválasztás a felülnézetű képből történik. A küldetések előtt, némi Mpeg mozival ellátva tudhatjuk meg feladatunkat. A harcparancsban pontosan megkapjuk, milyen célpontjaink lesznek és ez a térképen is szerepel. A felfegyverzés a megszokott dolgokhoz tartozik, így felszállás előtt. A képernyő jobbik felén a repülőnk fegyverpontjait láthatjuk, a gép által ajánlott fegyverekkel, de ezt ízlésünk és legjobb tudásunk alapján megváltoztathatjuk. Ez alatt az üzemanyag-mennyisége és a külső üzemanyagtartály százalékos telítettsége található és szabályozható.

A bal oldali panelen a fegyver arzenál van. Egy tekerentyűvel lehet változtatni a két fegyverzet típusát, már mint a levegő-levegő és a levegő-föld rakéták. Ide tartoznak az AA-11 (Archer)





infra irányítású, az AA-12 (Amraamski) aktív-radar vezérlésű, az AIM-120 (AMRAAM), az AIM-54C (Phoenix) és az AIM-7 (Sparrow) is aktív-radar irányítású valamint az AIM-9B (Sidewinder), az AIM-9M (Sidewinder) infra irányítású plusz ■ M61-Vulcan gépágyú. A Fegyverzethez hozzátartozik még a mezei bomba (Iron Bombs), a lézervezélésű (Laser-Guided Bombs), s a kiegészítő üzemanyag tartályok. Már szállhatunk is tovább...

A felfegyverzett gépünkkel a fedélzet felszálló részén állva várjuk az indítást. Ha nem értjük ■ jobb oldalt álló karjelzéseit, akkor inkább szálljunk fel. A pilótafülke ■ szokásosnál jobban sikerült.

A szemben lévő ablakon ■ magasságmérő, a navigációs irányjelző, a nehézségi gyorsulást jelző, a fegyver típusa, ■ lőszer mennyiség és a kiválasztott célpont iránya – ha nincs az orrunk előtt – látható. Ezen kívül még más funkciók ablakokat is kirakhatunk a sarkokba. Ezek sokat segítenek a navigáció, a tűzvezetés és a tájékozódás során, ezen felül még a radar fi-

gyelő, a radar és ■ rendszer állapotát, képét is az ablakokba szorítja. Alattuk parányi gombok találhatók, ezekkel a műszereket tudjuk módosítani. A radaroknál az érzékelési határt, a navigációs berendezésnél a kijelölt pont át- illetve visszalépését.



A fegyverzetnél még azt is megmutatja, hogy mennyi lőszerünk maradt és a plusz-mínusszal ugyan úgy válthatjuk a fegyvereket, mint a []-gombokkal.

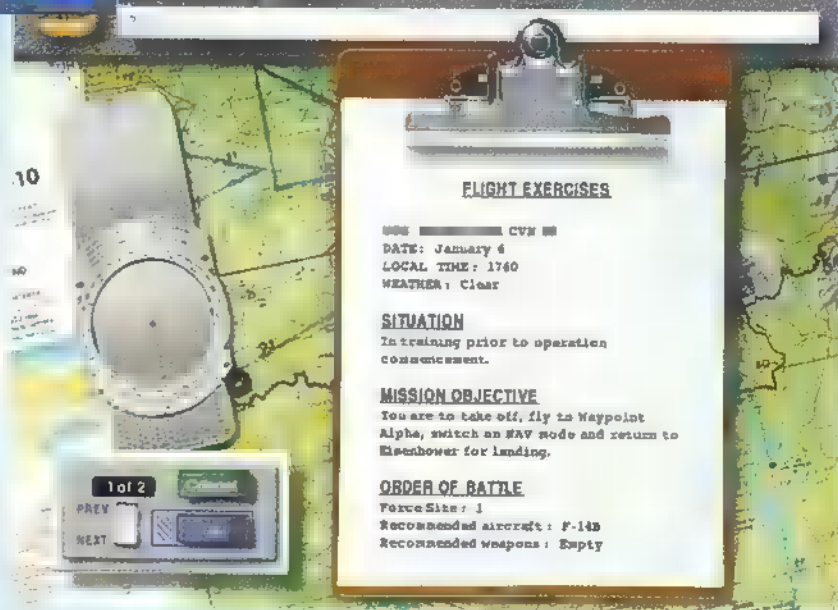
A vadászgépek küzdelmében mindig a cél pontos bemérése és annak megsemmisítése – minél rövidebb idő alatt – ■ feladat. Éppen ezért a program is több lehetőséget kínál ■ ellenséges gépek és

más hadi eszközök bemérésére. A megszokott T vagy Shift-T mellett használhatod még az Enter-t és az aposztrófot ('), ha nem esik kézre a T gomb. Ha a radarképernyőről szimpatikusabb, akkor onnan is ki tudjuk választani, sőt a látómezőnkben nézve csak arra a gépre kattintva, már be is mértük. Már csak a megfelelő rakétát kell kiválasztanunk és egy füstölő roncst látunk lezuhanni a mélybe. Ha nekünk lenne olyan érzésünk, hogy üldöznek, akkor meneküljünk, de ne fejezztve. A védekezés első módja, hogy segítségül hívjuk a

A szárnytársak az akció során több visszajelzést is adnak. Jelzik, mikor érte el az üzemanyaguk a kritikus határt (már csak a hazafelé útván!), az ellenségek irányát és típusát, ahogy a valóságban kinéz. Igazi csapatmunkát igényel egy ilyen akciójáték. Találhatunk benne beépített cheat-eket, így még a kezdők is megbirkóznak ■ háború nagyobb nehézségeivel. A játék kezelésének apró



MISSION BRIEF



szárnytársat (Alt P), ha nem jön be, akkor kapcsoljuk ki az aktív radarunkat, így hátha nem támadnak már annyian. A támadáshoz általában rakétákat szoktak használni. Ezeket ■ csalik kidobásával tudjuk megteveszteni (Insert és ■ Del). De ■ mi rakétáinkat is le tudja rázni az ellenség ezzel a módszerrel.

fogásai a mellékelt kézikönyvben megtalálhatóak, de az is boldogul vele, aki már valamilyen más repülőgép szimulátorral is eltöltött „egy-két” órát. A program szerintem mindenkinek megnyeri tetszését, aki szereti a szimulátorok népes családját.

Süti



WIZARD'S Csodák's

Hot News From Wizard's! Új gépek érkeztek, ezúttal elsősorban a harcosoknak – keleti hacművészet, sátánok, indiánok, farkasok...

Itt van például a Killer Instinct, egy vadi új „püfölős” game ■ Nintendo-tól, amelyben tízféle harcos közül választhatsz, mint például gyilkos fegyverekkel hadakozó csontváz, tűzember. Speciális harcmodorral és pusztító erejű ütésekkal tarkított, gyönyörű „környezetben” vívhatod a harcot – mindezt 64 bites technológia teszi lehetővé. Érdekesség, hogy a játék ROM-ban van, de a grafikák, animációk win-

chesterről jönnek be. Grafikája bámulatba ejtő; némi 3D-s környezet, nagyon szép rajzokkal tarkítva.

Az Atari – bár a számítógépes piacon már nemigen jeleskedik – még mindig óriásnak számít az arcade játékok területén.

A Primal Rage-ben őslények, szörnyek ellen vívhatod a csatát. Vadítóan szép (renderelt?) a grafi-

kája. S bár ez a típusú játék engem nem köt le órákra, alig tudtam ■ tömegesen átverekedni magam, hogy kipróbáljam.

A Revolution játék Aerosmith zenére megy: két lézerstukkerrel játszható, s az Alien-hez hasonlóan a képernyő „mélyén” feltűnő ellen-séget kell szétlőni.

A Strikesback amolyan mászkálós, lövöldözős, harcolós játék, amelyben némi ész is szükségeltetik, hogy végigcsináld a pályákat.

A StoneBall nagyon jó, majd-hogynem rajzfilm: kőkorszaki foci, rengeteg poénos animációval, kőlabdával!

Mr. Chaos



WIZARD'S

AZ ÚJ JÁTÉKKULTÚRA

TEDD PRÓBÁRA KÉPESSÉGEIDET

A WIZARD'S-BAN

- SZIMULÁTOROK

- JÁTÉKGÉPEK

A XXI. SZÁZAD TECHNIKÁJA:

QUASAR LÉZERJÁTÉK

HARCI JÁTÉK ÉLŐBEN, MELY-
BEN KÉT CSAPAT KÜZD EGY-
MÁSSAL A LÉZERARÉNÁBAN

BUDAPESTEN AZ IRÁNYI UTCÁBAN
A FERENCIEK TERÉNÉL

ÉZ A KUPON

3 AJÁNDÉK ZSETONT

ÉR, HA 5-ÖT VÁSÁROLSZ

A WIZARD'S-BAN!

Quasar játék!

Kétoldalas játékot indítunk, amelynek nyereményeként két csapat küzdhet meg egymás ellen a lézerarénában (ezért elsősorban Budapestiek megfejtését várjuk, és az időpont egyeztetéséhez írjátok meg telefonszámotokat is!).

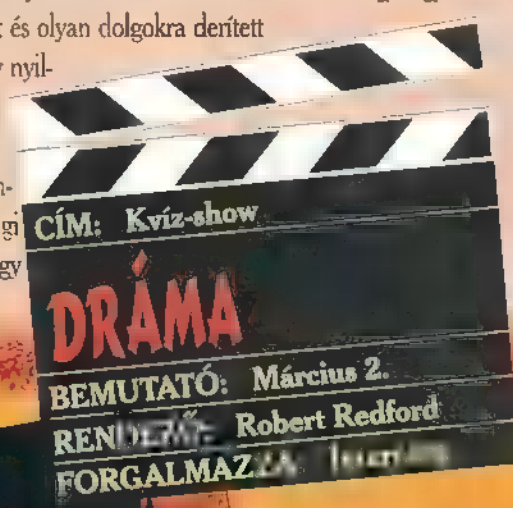
1. Hány fős csapatok játszanak a lézerarénában?
2. Minek a találata ér a legtöbb pontot?
3. Hány életed van a játék során?

A helyesen válaszolók közül kerülnek ki az egyik csapat harcosai, következő számban pedig az ellenfeleiket sorsoljuk ki!

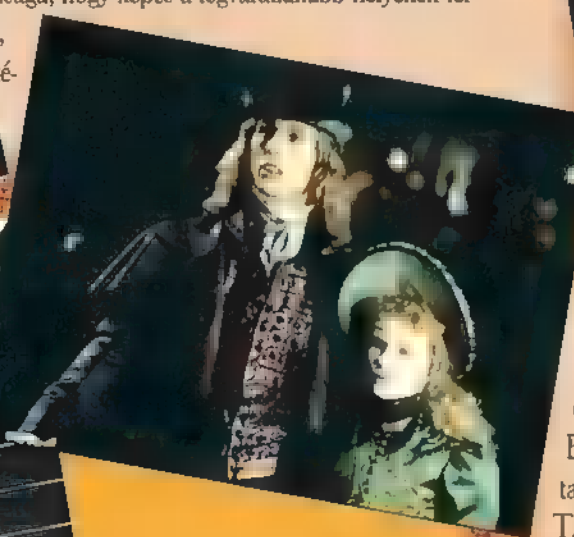
FILM

FILM

1958-at írtak, amikor kirobbant a ún. „Twenty One botrány”. Ez egy Amerikában oly divatos kvízműsorhoz kapcsolódott, amely hétről-hétre hihetetlenül sok embert vonzott a képernyő elé. Charles Van Doren miatt, az emberek milliói vakultak a képernyő előtt. A fiatal ember úgy haladt előre a műsorokban, mint egy üstökös. Egyszerűen minden kérdésre tudta a választ, mindenkinél gyorsabban felelt a legnehezebb kérdésekre is. Ötvenmillió embert vett le a lábáról a képernyőn keresztül, ez az elragadó, megnyerő egyéniségű és mindezek tetejébe még szerény fiatal ember. Egyszer csak akadt valaki, akinek szemet szűrt ez a túl gördülékeny diadalmenet. Természetesen ez egy legyőzött játékos volt. Nyomozásba kezdett és olyan dolgokra derített fényt, amelyek csak arra vártak, hogy nyilvánosságra hozzák. Rá kellett döbennie, hogy egyedül áll a mindenható manipulátor-gépezettel szemben, mely mindenre képes a nézettségi ráta növeléséért. Legelőször arra, hogy megsemmisítse őt...



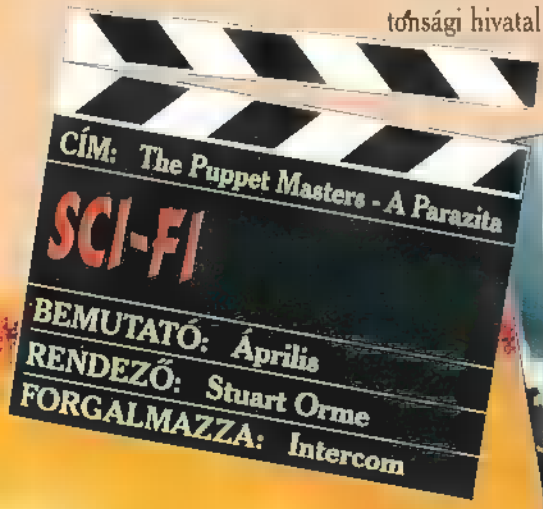
Öröklét. Érdekes gondolat, annál érdekesebb téma egy fiatal, feltörekvő újságíró (Christian Slater) számára. Sokan gondolkodtak már azon, hogy milyen is lehet örökké élni és, hogy mit adnának ezért cserébe – most hát itt a nagy alkalom, hogy a téma szakértőjétől, egy – szó szerint – vérbeli halhatatlantól megtudakolja, hogyan lett azzá. Louis de Pointe du Lac (Brad Pitt), egy New Orleans környéki nemes, akinek felesége és kislánya elvesztése után, Lestat (a színész nevét áruljuk el) kínálta az öröklét rabságát. Mindez kétszáz évvel ezelőtt történt interjúalannyal, a lévén vámpír, most is veszélyt áraszt magából. Rémisztőbbnél rémisztőbb furcsaságok kerülnek napvilágra, az is kiderül, ha egy vámpír napvilágra kerül, akkor mégsem egészen halhatatlan... Ezen kortalanok pontosan tudják mi a halál, de furcsa, vég nélküli világban élnek, s ha akarják, akkor bárkit magukhoz hasonlóvá tehetnek, akár akarják azok, akár nem. A legrémsztóbb pedig Lestat maga. Vég nélküli életénél talán csak végtelen vérszomja jelentősebb. Egy kínos tulajdonsága, hogy képes a legváratlanabb helyeken felbukkanni, megfűszerezi mind a történetet, mind Louis életét. „Kóstolj bele örökkévalóságba, igyál a véremből!”



Utazás az űr mélyére, szakkifejezéssel élve. Deep Space-be, nagyszerű űrhajóval, különféle emberszabású fajok kiválóságainak irányításával. S ha már nagy az űr, mindig új kalandok várhatók, s ha már nagy a zűr, mindig akad megoldás. Először tegyük egy apácát – néhai szellemidézőt – (Whoopy Goldberg) a pilótafülkébe, kicsit átöltöztetve, ezután vegyük elő a „régit” szereplőgárdát (amelyben T.J. Hooker is szerepelt), keverjük össze a mostanság játszó gárdával, s ha az egészet megtámogatjuk kemény, profi számítógépes grafikákkal, trükkökkel – egy-két Silicon Graphics segítségével – akkor már kész is az új Star Trek, a Generations. Azt hiszem nem kell bemutatnom a sorozat új tagját. Magáért beszél. A rajongóknak meleg szívvel ajánlom, nem fognak csalódnni, akik pedig még nem láttak ilyet, azoknak kellemes űrkalandot ígér.



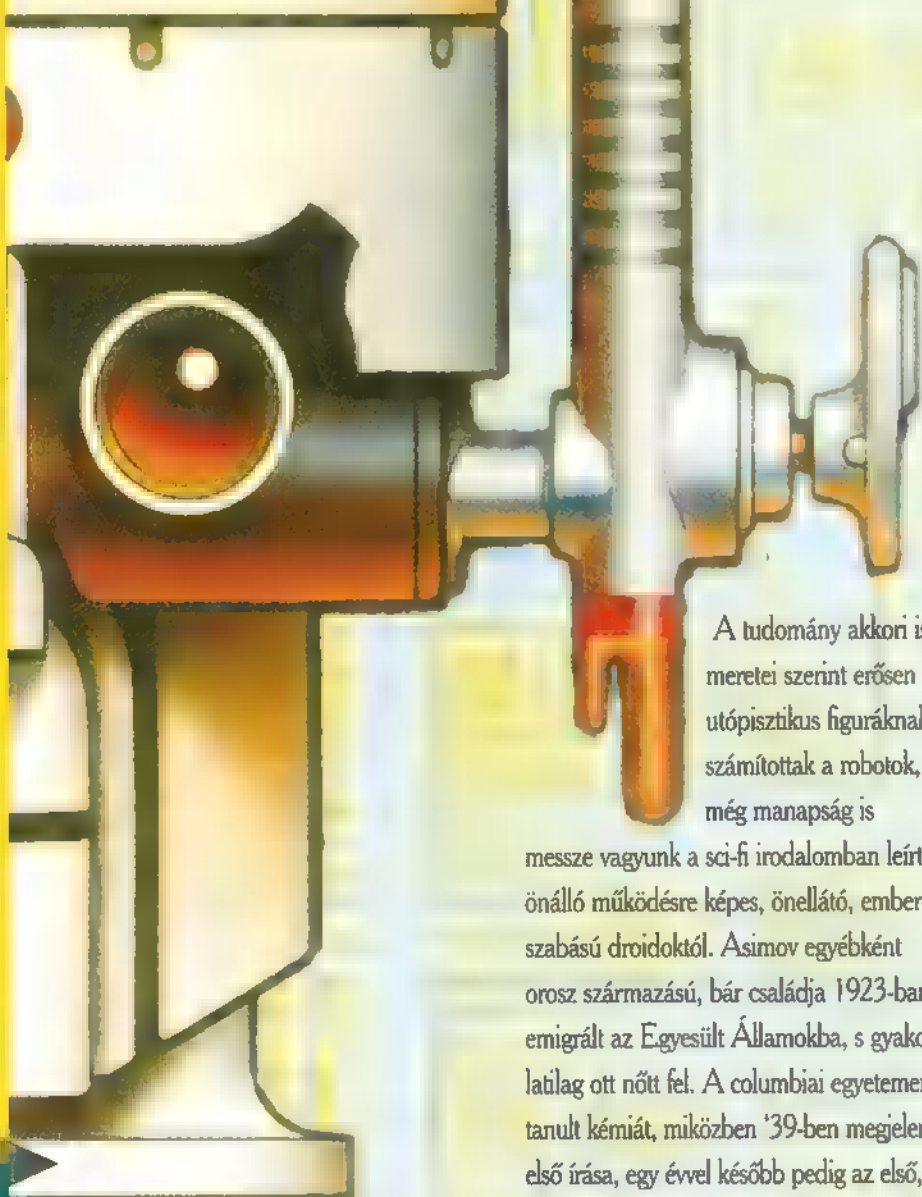
Nem tudni honnan jöttek, nem tudni mit akarnak, de az biztos, hogy itt vannak a földön, közöttünk, mellettünk vagy netán rajtunk. Rájára emlékeztető, undorító testével észrevétlenül simul az ember hátára. Gyors faroknyulványával halálos pontossággal találja meg az utat a nyak és a koponya közt az agyig és miután rácsatlakozott, áldozatán ő veszi át az irányítást, így az ember már csak egy akarat nélküli báb, amivel a parazita játszadozik. Először egy kisvárost vesznek a hatalmuk alá, de rövidesen kiderül, hogy az egész föld benépesítése a cél. Andrew Niven (Donald Sutherland) és fia Sam (Eric Thal), nemzetbiztonsági hivatal munkatársai megpróbálják felvenni a harcot az idegenekkel.



Játék

Mi más állhatna itt, mint filmes játékunk e havi kérdései: ki játsza Lestat-t az „Interjú a vámpírral”-ban? A horror utáni megnyugtatásul az Intercom „101 kiskutya” ajándékait sorsoljuk ki!
 Hogy hívják a színészt, aki T.J. Hookert alakítja (a „Star Trek”-ben is szerepel)? Ajándékol a Dunafilm ajándékait küldjük!

ASIMOV: ROBOTOK



A tudomány akkori ismeretei szerint erősen utópisztikus figuráknak számítottak a robotok, s még manapság is

messze vagyunk a sci-fi irodalomban leírt, önálló működésre képes, önellátó, ember-szabású droidoktól. Asimov egyébként orosz származású, bár családja 1923-ban, emigrált az Egyesült Államokba, s gyakorlatilag ott nőtt fel. A columbiai egyetemen tanult kémiát, miközben '39-ben megjelent első írása, egy évvel később pedig az első, robotról szóló műve, ■ Robbie, amely olvasható is a CD-n. Innen kezdve folyamatosan jelentek meg kisebb-nagyobb írásai, majd 1950-ben piacra került ■ Én, ■ robot c. kötet, '51-ben pedig világot látott ■ Alapítvány. Több alkalommal elnyerte többek között a Hugo-díjat, amely a sci-fi irodalom Oscar-ja. A fantasztikus művek mellett jutott ideje tudománnyal is foglalkozni, pl. '64-ben megjelent az Asimov's Biographical Encyclopedia of Science and Technology c. enciklopédiája. 1992-ben bekövetkezett haláláig folyamatosan dolgozott, alkotott. Írásaival és elméleti fejtegetéseivel helyet teremtett a robotoknak a tudományos-fantasztikus irodalomban, ellátta azokat létezésük értelmével, alapvető szabályaival, történeteiben humán oldalról közelítette meg ■ robot-lét konfliktusait, problémáit. Asimov egyike azoknak, akik ■ egyszerű fikciót egy magasabb filozófiai szintre emelik, az akciós izgalmak helyett elgondolkodtató műveket alkotnak.

A Byron Preiss Multimedia által készített CD Asimovon keresztül magát a robotikát mutatja be. Elsősorban az irodalmi része a figyelemre méltó, összegyűjtve olvasható Asimov majdnem összes, robotokkal foglalkozó írása, esszéje. Kapunk egy összefoglaló krónikát is, melyből megtudhatjuk, hogy

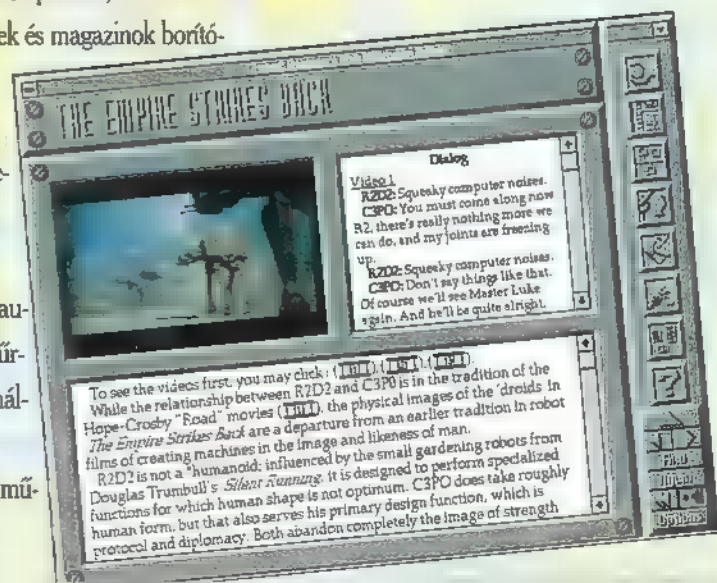
robot= gépezet+számítógép, honnan fakad a prágai Gólem legendája, mi a Frankenstein-komplexus, vagy hogy miért pont pozitron-aggyal működnek Asimov robotjai. Ezek mellé, mivel a multimédia virágkorát éljük (s az írások magukban azért nem töltenek ki egy CD-t), filmbejátszáson maga Asimov beszél a robotokról, a mesterséges intelligenciáról, tudományról és őrutazásról. A könnyebb megértést segítő, a beszélgetések szövege olvasható is. Körülbelül itt véget is ér Asimov és kezdődik a tágabb értelemben vett robotika. A Cinerobots c. részben a robotok filmen való ábrázolása a téma, természetesen filmbejátszásokkal illusztrálva. Legérdekesebb a mozifilmeket tárgyaló fejezet, melyben találkozunk C3PO-val és R2D2-vel a Csillagok Háborújából, Bishop-pal a Bolygó neve: Halál-ból, ■ Gunslider-t alakító Yul Brynner-rel a Westworld-ből, vagy HAL-lal a 2001. Űrodüsszeiá-ból. Még a QUEEN rajongók is találnak ismerős jeleneteket, ■ Metropolis c. filmből. A téma mindegyiknél a robot és ■ Törvények kapcsolata, ill. a robotok ábrázolásának fejlődése. Egy másik fejezet a komputeranimációkról, robotokat szerepeltető reklámfilmekről szól, egy az ipari robotokról, egy a robotjárművek fejlesztésének eredményeiről, egy a virtuális valóságról.

A Robotics c. részben a robotika mechanikájának elméletét és gyakorlati megvalósítását ismerhetjük meg. Részletesen tárgyalja a téma alapjait, úgy mint kapcsolódások és mechanizmusok, kinematikai analízis és szintézis, mozgás szabadsági fokai, inverz kinematika, robotkarok tervezése, ipari robotok elemei. Az egyes fejezetek bőségesen animációval illusztráltak. A Chronology c. rész i.e. 360 milliótól napjainkig követi végig az ember, a szerszámok, a gépek, a tudomány fejlődésének, valamint Asimov munkásságának mérföldköveit. A The Robot Gallery c. képtárban megnézhetjük Asimov portréit, ■ műveit megjelentető könyvek és magazinok borítóit, egyes szereplőknek ábrázolását, megismerhetünk nevezetes robotokat, köztük egy XVIII. sz.-ban készített őrautomatát, láthatunk úrkutatás során használatokat, s egy gyűjteményt „robotikus” mű-

alkotásokból. A The Robotoids c. részben szabadon engedhetjük kreativitásunkat és alkothatunk. Ez a különálló program Ralph McQuarrie illusztrációira épül, ki-nek neve valószínűleg nem mond semmit, de azt nem árt róla tudni, hogy a Csillagok Háborújához végzett tervezőmunkájáért Oscar-díjat kapott, ezért joggal várhatjuk el a színvonalas munkát. A robotokat előregyártott elemekből állíthatjuk össze, még így is 12 millió(!) variációs lehetőségünk van, hiszen a fejet, a végtagokat, a törzset, a „futóművet” szabadon változathatjuk, cserélgethetjük. A fent említett úr által készített illusztrációk színesítik egyébként az irodalmi szekciót is. Az elkészült droidokat megnézhetjük különböző mozdulatok végrehajtása közben, mialatt intellektusukat csillogtatva még ■ Három Törvényt is elszavalják. Sikeres alkotásainkat megörökíthetjük nyomtatón, vagy képfilében.

A kezelőfelület kellőképpen kibernetikus külsőt kölcsönöz (De szépen alliterál!) a programnak, ezt erősítik meg az egyes részek ill. funkciók kiválasztásakor hallható speciális hangeffektusok (el is loptam őket). Hogy egy percre se feledkezzünk meg a droidokról, egy képernyővédőt is kapunk a program mellé, amely animált robotfigurákkal kíméli ■ monitort (20 Mbyte .AVI file!). Ja, elfelejtettem mondani, bár valószínűleg magától értetődő, hogy a stuff Windows alá készült. Egyebekben nem akarom bántani a Microsoft-os programozó bácsikat, de nem lehetne esetlegesen egy olyan telepítőprogramot is készíteni, amely egy nem 256 színű videomódról meg tudná állapítani, hogy az speciál kb. 65,000 színre képes, s nem könyveli el mindenáron 16 színűnek? A dolog nem okoz problémát, csak érthetetlen és bosszantó. A CD izgalmas, sci-fi rajongóknak szívből ajánlom, ponyva-sci-fi íróknak pedig egyenesen kötelezővé tenném.

Big Zoo



A Microsoft Home sorozatban már találkozunk enciklopédiával, zeneszerzőket, filmeket, műalkotásokat bemutató CD-kkel, újdonság azonban irodalmi téma feldolgozása. Ezt, a még felfedezetlen területet célozza meg az „Isaac Asimov's The Ultimate Robot” című kiadvány.

Asimov nevének említésekor a legtöbb olvasó így reagál: „Persze, tudom, Ő írta az Alapítvány-trilógiát!” – ami azóta quadrológiává hízott –, persze nem csoda, hiszen legnépszerűbb írásai közé tartozik. Azt viszont már csak a sci-fi rajongók tudják, hogy Asimov alkotta meg a robotikát s ennek alapját, a Robotika Három Törvényét: „1. A robot nem tehet kárt emberi lényben ill. meg kell akadályoznia, hogy kár essen bennük. 2. A robot köteles teljesíteni ■ ember parancsait, kivéve, ha azok az 1. Törvénybe ütköznek. 3. A robotnak kötelessége védelmeznie magát mindaddig, míg ez nem ütközik az 1. vagy a 2. Törvénybe.” Magát, ■ robot szót azonban nem neki, hanem Karel Capek cseh írónak köszönhetjük, ő használta először 1921-ben bemutatott, „Rossum Univerzális Robotjai (R.U.R.)” c. művében.

Vérbeli Hajsza

Kedves utasaink, kérjük fejezzék be a fel- és leszállást, zárom az ajtókat. A következő megállónk a jobb vese. Hmmm, kicsit meglepő, pedig igaz. Ez az utazás Arnold testében történik, amihez egy varázsbuszt biztosít számunkra a Microsoft. A járgány összezsongodik, és a szájából elindulva egy csodálatos utazásra visz.

A programot ■ Microsoft – „Magic School Bus Explores” rajzfilmsorozat-hoz (amelyet az amerikai PBS csatornán láthatnánk) igazodva – 6-10 éves gyerekeknek szánta, de még a felnőttek is tanulhatnak belőle. A futtatásához szükségünk van egy Multimedia Level II szabványú gépre (486SX, 4MB RAM, 4MB üres winchester, duplasebességű CD-ROM olvasó, SVGA 640x480x256, hangkártyára, egér, DOS 5.0, Windows 3.1) és sok-sok időre. Természetesen angolul kommunikál, ezért nyelvyakorlásra is alkalmas.

Már a telepítőprogram (Microsoft Kids Setup) is gondol a gyerekekre és nem tesz fel sok felesleges kérdést (a telepítés könyvtárát nem is adhatjuk meg, csak a winchester betűjét), és nem százalékosan vagy a szokásos csíkkal jelzi, hogy hol tart, hanem egy képet rak ki. A telepítés végén teszteli, hogy a hangkártya rendesen működik-e, és mekkora méretben érdemes lejátszani az animációkat.

Amíg fut a telepítés, bepillanthatunk a dokumentációba. Jó ötlet, hogy egy útlevelet kapunk, amiben a „bélyegzőket” ■ gyerekeknek kell kifesteni, kívágni és beragasztani azokat a szerveket, amelyeket már „meglátogatott”.

Az iskolabusz felszedi az utasait, Ms. Frizzle tanárnőt, a mindig segítőkész Lizt (a Help a program során, ha leakadtunk mindig tőle kell tanácsot kérni), Arnoldot, akiben utazni fogunk és a többieket: Dorothy Annt, Wandát, Ralphot, Keeshát, Carlost, Phoebe-it és Timet. Ennek a valóban

látványos intronak egy nagy hátránya van, leelőzetlen.

Miután megérkeztünk az iskolába, az előcsarnokban láthatjuk ismerőseinket, meg sok-sok tárgyat. Szinte bárhol is klikkelünk, mindenre történik valami. (Ha már elkezdünk egy utazást, akkor a bal alsó sarokba klikkelve ugyanonnan folytathatjuk.) A pánik-szerű menekülésre a csengő feletti Quit felirat szolgál, illetve később ■ buszban az Exit. De még maradjunk egy kicsit! A cipőre klikkelve áttáncolhatunk a terem másik felébe. Itt találunk egy asztalt, amiről el kell pakolnunk ■ szemetet. Így már fel tudjuk nyitni, és egy tucatnyi játék közül válogathatunk. Például tetris-szerű játék a gyomorban, bacilusokra lövöldözés a tüdőben és még sok-sok „hasznos” unaloműző. Ha elszántuk magunkat ■ nagy utazásra, akkor vegyünk egy nagy levegőt, keressük meg a varázsbuszt a szobában és klikkeljünk rá!

Még indulás előtt ki kell töltenünk az útlevelünket. Be kell gépelniük nevünket és korunkat, illetve készítenünk kell magunkról egy fantomképet. Nem mondom, hogy ezentúl a rendőrség ezt fogja a nyomozások során használni, de látszik, hogy a programozók a szívüket (és májukat) is beletették ebbe ■ részbe.



A kirándulás során tizenkét helyet látogathatunk meg: ■ száját (itt vagyunk most), az orrot, a tüdőt, a nyelőcsövet, a gyomrot, a vékony-

és ■ vastagbelet, a májat, a vesét, ■ szívet, a bőrt és végül, de nem utolsó sorban az agyat. Nekem egy kicsit hiányzott a szem és a fül.

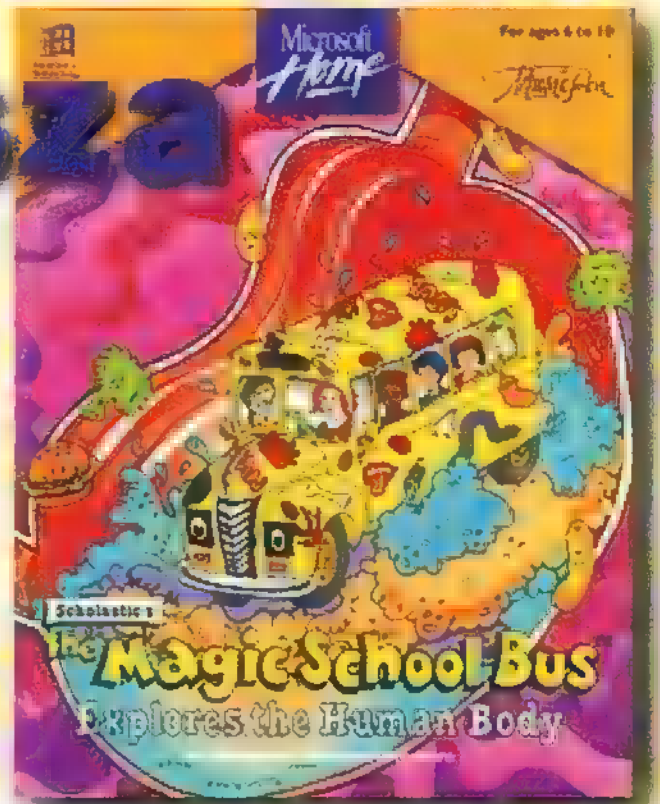
Először is tekintünk ki az ablakon! Láthatjuk a szervet – most éppen a száját, benne a nyelvet és a fogakat –, illetve néhány jellemző, ott valóban megtalálható, vagy csak szimbolikus dolgot. Érdekes vala-



mennyire legalább egyszer ráklikkelni! Így megtanulhatjuk, mit csinál például a vérben ■ vörösvértest, a fehérvérsejt, hogyan repkednek az emlékek az agyban, stb.

Nézzünk körül, mi minden is van a buszban, mit mire használhatunk?

A kormány – óh, mily meglepő – kanyarodásra szolgál, ezzel tudunk elfordulni. Szerencsére nem nekünk kell végig vezetnünk, elegendő az egyes irányjelzőtáblákra klikkelni ■ továbbhaladáshoz, vagy az idegrendszer jelképező ikont kiválasztva a repkedő belsősegek közül választhatjuk ki ■ következő megállót. A kesztyűtartóban találunk egy térképet, amelyen láthatjuk, hogy már merre jártunk. Szórakozhatunk a ventilátor be- és kikapcsolásával, az ablaktörlővel és mosóval. A kijárat



melletti tárolóból tekerceket vehetünk ki, és így sok-sok érdekességet olvashatunk, például hogy tüsszentéskor a tüdőből közel

160km/óra sebességgel jön ki a levegő. A kormány melletti monitoron a szervek működését tanulmányozhatjuk (hol mire érzékeny a nyelv, vagy hogyan torzul Arnold feje, ha túl sok szénmonoxidot engedünk a tüdejébe). Ha hátrafordulunk – ráklikkelünk a visszapil-

lantó tükörrre –, akkor a tanárnő és a gyerekek elmondják, hogy ők mit tudnak az adott szervről. Ha elgémberedtünk egy kicsit a sok üldögélésben, akkor az Explore feliratra klikkelve egy rövid kirándulást is tehetünk, így még közelebről megsejlelhetjük, amit eddig csak ■ buszból láttunk. Szőrfözhetünk a szívben a vörös vértesteken vagy megnézhetjük, hogy mi is az, ami szemnek, száznak ingere az agyban.

Ha eluntuk ■ mázkálást, vagy elrohant az idő, akkor ■ buszban klikkeljünk az Exit-re! Liz útlevelünkben lepecsételi azokat a szerveket, ahol jártunk, majd a busz hazaviszi ■ gyerekeket.

A Microsoft az utóbbi években egyre több programját fordítja le, többek között magyarra. Nagyon bízom benne, hogy előbb-utóbb az ilyen ■ programok is sorra kerülnek.

Giraffe

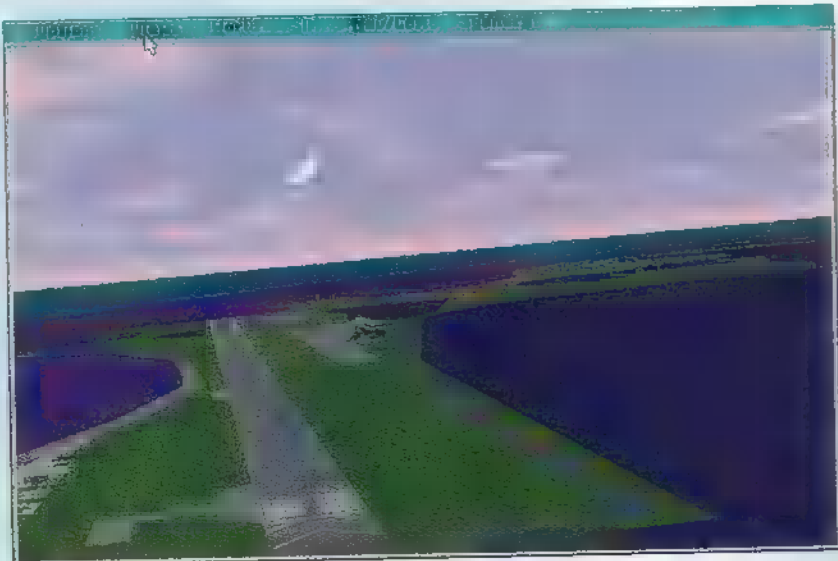


Microsoft Encarta '95: Úgy gondoltam, gyorsan írok valami kis ismertetőt a Microsoft Home sorozat – talán – legújabb tagjáról. Ekkor még nem tudtam, hogy mire vállalkoztam! Nekiláttam letesztelni a CD-t. Mikor elém tárult az eredmény, azt hittem rosszul látok, 675 Megányi anyagról van szó! Gyors fejszámolás után úgy döntöttem 2–3 napot fogok rászánni,

de a későbbiekben úgy tűnt, egy egész élet is kevés lenne rá. Szóval ott tartottam, hogy Encarta. Valami rémlett, talán már összefutottam a tavalyi kiadással?! Sátáni vigyorba görbült ajkám, hurrá össze lehet hasonlítani a kettőt! Miután kívártam azt a körülbelül 5 percnyi installációt, leesett az állam! „Teljesen” más, mint az elődje volt.

Repül Én, repül Te, repülő. Repül ide, repül oda, repül a karibi szigetvilágba. Új év, új bővítés a közkedvelt Flight Simulator 5 programhoz. New York és Párizs után, most a karibi szigetvilágba zuhanunk.

Az egzotikus szigetek és városok csodálatos élményt nyújtanak így tél közepén. Elrepülhetünk ■ lélegzetelállítóan

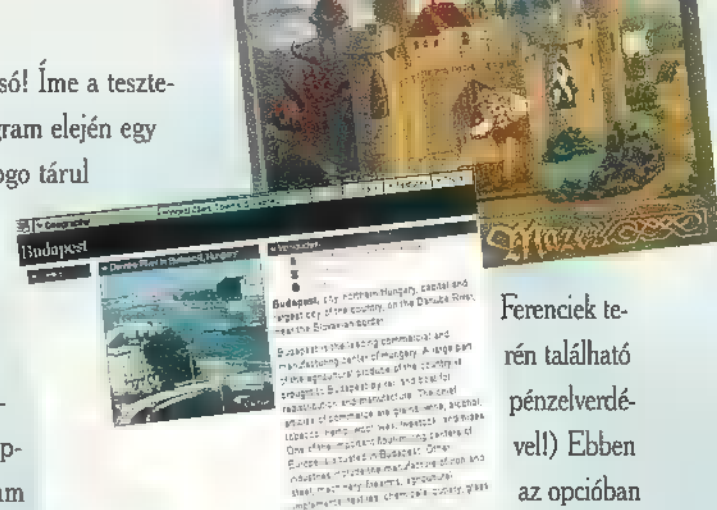


azúrkék tengerpart felett ■ Virgin-szigetekenél, felszállhatunk a Key West repülőtérnek hajnali pirkadatában hajlodozó pálmái között, elzümög-hetünk Barbados gyönyörű üdülőpart-jai és különös épületei felett, és repkedhetünk naphosszat a Bahama szigetek fölött. Természetesen itt is van demo lehetőség, a gyengébbek kedvéért. Komoly repülési manőver technika szükséges, ha elromlik az idő, ami itt délutánonként nem ritka!

Kedves Olvasó! Íme a tesztelés. A program elején egy gyönyörű logo tárul

szemünk elé (amit a későbbiekben kikapcsolhatunk), ahonnan a főmenüket érhetjük el. Innen az Enter panel megnyomásával léptem tovább. A program szerkezete némileg más

■ már megszokott MS Home sorozat tagjaiétól. Megcsodáltam ■ gördülő menüket, sorban ki is próbáltam őket. Language: itt 13 kategória szerinti felsorolásból választhatunk, a festészetről, ■ művészekről vagy akár a fotózás történetéről tudhatunk meg bármit. A „bármit” szó szerint kell értelmezni, ugyanis valóban minden kíváncsiságot kielégítően tájékoztatnak bennünket az alkotók az adott kérdést illetően. A mintegy 26.250 felsorolt címszó egyikére klikkelve, annak teljes leírását, híres emberek esetén életrajzát tekinthetjük meg, vagy akár – amennyiben lehetőség van rá – fényképében gyönyörködhetünk. Az ugyancsak itt található felsorolásból beállíthatjuk az időrendi, a területi, esetlegesen a témaköri szelekciót is. Érdekes újítás ■ úgynevezett Wizard ikon. (Nem tévesztendő össze a



Ferenciek tere-n található pénzelvével!) Ebben az opcióban

tulajdonképpen a ke-

reszolgáltatást találjuk, ahol még részletesebben válogathatjuk ki ■ címszavak csoportját. Kezdetnek ennyi talán pont elég. A „Media” almenüben a fotók, a videók, a hangok gyűjteményében turkálhatunk, amiket tetszés szerint ki-nyomtathatunk, vagy file-ba másolhatunk. Ugyancsak eltérő az idegenvezető opció is (Mind Maze), ugyanis egy középkori kastélyban kell – a választott tudománynak megfelelő labirintusban – kóborolni, amit a gép egyszerűségi pontoz is.

A programról csak a legjobbakat lehet elmondani, mind hanghatásaiban, mind felépítésében új korszakot nyithat. Azoknak pedig, akik terjedelmes könyvtárral rendelkeznek, azt tudom tanácsolni, hogy könyveiket vigyék antikváriumba, ■ ■ kapott pénzért vásárolják meg az Encarta '95-öt.

Jon



A kék ég ilyenkor hirtelen villámokkal teli viharfelhőssé válik, s jó ha a közeli reptéren le tudunk szállni. Vigyázni kell még az üzemanyagra is. Statisztikailag a legtöbb légikatasztrófát ez okozza. Tehát figyeljünk oda, és ha kell akkor taxizzunk az F betűvel jelzett kockára. A profik kedvébe járva ezúttal is pontos térkép jár a csomaghoz, melyet műholdas adatok

segítségével készítették. Végül pedig néhány ismertebb hely étvágygerjesztőnek, amit megnézhetünk, szintén műholdképek segítségével: Antigua, Barbados, Kajmán szigetek, Kuba (Havanna), Dominikai Köztársaság, Florida (Miami), Puerto Rico és Venezuela.

Mindenkinek jó repülést kíván ezen két lemezes kiegészítő segítségével:

Captain Newlocal

Utópisztikus álom lenne a BOB fedőnévre hallgató Microsoft project, az Utopia? Lehet, bár európaiak számára rémálom. Az amerikaiak gyomra bizonyára könnyebben beveszi ezt az „add a kezéd” módszert, talán még ízlik is nekik.

Hogy még jobban képben legyetek, valami olyan rendszert képzeljétek magatok elé, ami minden otthoni felhasználásban használható. Egyszóval egy Windows „Application és Accesories” gyűjteményt, csak sokkal igényesebben kidolgozva. Így még egész jól hangzik, nem? Na, most ezen korszerű windows alkalmazás-csomag kedves kis állatkák segítségével kalauzol keresztül a számítógép rögzös bájtaiban – hol egy kiskutya, hol egy kiselefánt mutatja a helyes utat. Ez most így biztos, hogy meszeszerűnek és érthetetlennek hat, de vess egy pillantást az illusztrációkra, és rögtön megérted, miről is beszélünk.

Végy egy zsebszámológépet – ha már használtál ilyet, csak kezdésbe veszed, és máris tudod, mit kell vele csinálni. Ha még nem volt dolgod számológéppel, és BOB-ot használsz, a kiskutya (heves vakkantások közepette) elmagyarázza, hogyan is működik. Legközelebb, ha már látja kutyus, hogy jó úton jársz, és kivonást nem SIN() felirat alatt keresed, akkor már „nem ugat bele az életedbe”. Ez az, amit Microsoft Social Interface-nek nevezett el (ez remélem nem Szociális Felületet, vagy Emberközeli Csatlót jelent, mert akkor harakirit követek el!).

A BOB-ot a Las Vegas-i CES-en, azaz Consumer Electronics Show-n mutatták be az amerikai közönség számára – osztatlan sikert aratott. Most, hogy program gyűrűzik be Európába is, mindenki prüszköl (és akkor még finom voltam).

BOB-ocska egyébként nyolcféle programot tartalmaz: szövegszerkesztőt (pontosabban: levélíró), naptárt,

csekkfüzetet (ez valami pénzügyi menedzserecske), háztartási menedzsert (biztos marha jó lehet), címregisztert, e-mail-ezőt (na, ez tényleg fontos – egy amerikainak), üzleti tervezetőt, meg még valami kvíz játékot is... Ehhez jön még egy üdvözlőkártya-készítő (máskülönbösen hogyan is nyomtatnék kártyákat Valentin napra?)

BOB barátunk március végére várható, ára 99 dollár lesz, (plusz Valentin-készítő, 19.95-ért). Már el is készültek szerződések, melyek szerint nevesebb PC gyártók Homekedvelőknek BOB-bal együtt szállítják majd gépeket. Futtatásához Windows 3.1, 486-os, 8 mega RAM, SVGA kártya kell, no meg egy modem az e-mail-hez. A tervezők rám is gondoltak: hál istennek beépítették az „uninstall” opciót is...

Hey! Tell me about yourself...

...so I can help you better. Type, then press the Tab key. Press the Backspace key to correct mistakes.

First name: PC-X

I prefer to be called: Pici-X

Last name: IDG

Hometown: Budapest

Birthdate: 08 26 1994

Month Day Year

Gender: Female

Male

Not Telling

Cancel X

Next D



Microsoft játéki

Tippeld meg, mekkora helyet foglal el „BOB bácsi” a winchesteren:

A – 10 MB

B – 20 MB

C – 30 MB

„Microsoft Home” óriásmatricát nyerhetsz!



Régen írtunk már Microsoft híreket, íme egy fél kilobájt...

Jön, és talán következő számunkban már bővebben írunk a Home sorozat legfrissebb tagjáról, a Haunted House-ról. Kísértethistóriákra épült interaktív szórakoztatás – valami ilyesmi derül ki az előzetes hírekből. Tizenhárom szobán át bolyongva régi, klasszikus horrorfilmekből láthatunk részleteket, hallhatunk hangeffekteket, és közben még játszhatunk is.

Megvásárolta/bekebelezte a Silicon Graphics gépeken nagysikerű Softimage programcsaládot.

A 3D, a Toonz és az Eddie mind-mind a Microsoft-é már – első lépéseként drasztikusan csökkentette a szoftverek árát (az eddigi 16-40,000 helyett 8-14,000 dollárba kerül Softimage 3D, kiépítéstől függően).

Úgy látszik, a MS egyre több labon kíván állni. Az említett Softimage vásárlás mellett operációs rendszert szállít a SEGA-nak is – konzol gépre.

Előző oldalunkon írtunk a Flight Simulator Karib-szigeti kiegészítéséről – Japán térképe is elkészült hegyeivel, nagyvárosaival.

Nemrégiben látott hozzá a Microsoft idehaza is rendbe tenni a kriminá-

lis szoftverhelyzetet. A mostanában bevezetésre kerülő OEM csomagok segítségével igyekeznek visszaszorítani az illegális szoftvermásolást, és használatot. Ha új gépet vásárolsz (nem biztos, hogy tajvanira gondoltak), kérheted, hogy a DOS, a Windows, az Office és jónéhány Home termék már eleve a gépen legyen. Ezzel nemcsak jelentős vevőszélességet takarítasz meg magadnak (bár annál nehezebb lesz majd újrainstallálni a rendszert, ha elszáll valamiért – és valljuk be, mindenki átesett már jónéhány Windows telepítésen), de sokkal olcsóbb is így a szoftver. Fontos tudni, hogy efféle szoftvervásárlás ugyan azokkal jo-

gokkal ruház fel, mintha eredeti csomagolásban vennéd, csak a regisztrációs kártya más kinézetű.

Nem közvetlenül Microsoft nevéhez fűződik ugyan, de érdekesség, hogy világhírű video-editáló szoftvereket gyártó Avid elkészítette Windows alá a Media Suit Pro-t (az Avid ilyen jellegű szoftvert eddig csak Macintosh-ra fejlesztett). A PC-n, merevlemezen történő video-editálást elsősorban Windows'95 gyors merevlemez-kezelése teszi (majd lehetővé (bár már létezik efféle program PC-re, az Allegro régóta forgalmazza Fast „Video Machine”-jét).

Mr. Chaos

SOB

A demók általában nem – csak - a programozási, zenei vagy grafikus virtuozitás miatt válhatnak közkedvelté, hanem a rejtett, vagy kevésbé takargatott hátsó mondanivaló is hozzá segítheti, ezen - számítógépes -, közelében fontos pozíciót betöltő mivoltukhoz. Ilyen lehet a fajgyűlölet ellen szót emelő Stronken, vagy ■ kevésbé kommunális - de a kidolgozás kiemelkedő minősége miatt feltétlen megemlíthető - SoB was here... Azért akad persze számunkra megfejthetetlen, - az az mindenféle tartalmat nélkülöző - demó is. Ennek bizonyítására rögtön itt van a:

HyperNova: Voyages

A csapat nagyon büszke a helyezésükre, amit a Wired Party-n értek el, Belgiumban. Bár csak azért lettek harmadikak, mert összesen sem vett sokkal több demócsapat részt. Ezt az első ránézésre meg lehet állapítani, még a szakavatott szemek hiányában is. Már ■ hangkártya kiválasztásánál elveszik a kedvüket az SB tulajdonosoknak, mivel -nem kell a látványnak bedőlni - ha netalántán valaki megpróbálja elindítani ezt a remekművet az SB menüpontot kiválasztva, akkor azon felül, hogy nem indul el a demó, kiokosít mindenkit, hogy a SB ideje lejárt, és igazán be lehetne szerezni már egy GuS-t. Még azon filózhatunk, hogy miért nem formázza le a viccmesterünket, ilyen vagy olyan csipogókártya hiányában. Azért, ennek ellensúlyozására, egy 486-os az minimum kell, bár máig nem tisztázott, hogy miért muszáj rángatóznia egy sima hardver scroll-nak, vagy egy egyszerű plazma scrollnak még egy manapság gyorsabbnak mondott PC-n is. Igaz egy dot-

alagútnak, vagy akár egy pálcika kockának, annak már kell ■ sebesség. Akad még benne néhány „igazi” vektor alakzat is, mint például a sok kicsi sokra megy alapon vehető, kockacukor fürmedvény. Sok fantáziára nem vall a zoomolgotó lencse, sem pedig a plazma alapon pattogó shadebobok. Na ebből az ellenpéldából mára pont elég... lássunk egy kis felvidítőbb példányt.

BoS: SoB was here...

A demó elkészítésnek csakis valami szívszorogató indíttatása lehetett, mivel mind ■ színek, mind a hangulat valami rózsaszínűt, lebegőt sugároz. Igen, még a ronda, kis védőburokba bújó kódgyerekeket is megsuhinthatja, vagy akár meg is karcolhatja Ámor nyílveaszője. Erre a „leglemez-en-fekvőbb” bizonyíték ezen munka, amit éppen gyönyörködve marcangolunk kicsi darabokra. Itt nem találkoztunk sem gép, sem hangkártya problémával. A nagyszerű optimalizálás miatt, ugyanúgy futott egy 386-oson, mint ■ Pentiumon. A !végre! nagyon kellemes, - és kísértetiesen Björkre hasonlító - zene megszólalt Covox-tól kezdve GUS-ig, de akadt benne külön recsegés szimuláció AWE32-re is. A hossza már egy kicsit húzósa, mivel meghaladja a 4 Mb-ot. Ez tipikusan a „nagy érzések - nagy adag adathalmaz” szindróma, ami még nagyon jellemző a szóban forgó érzés ellentéténel is, amikor csapatok agyba-főbe szidják egymást. Visszatérve a demóra, már az elején elindul a könnyfakasztás. Egy kis hüppögés hallatszik a hangfalakból, majd megjelenik a nagy >>Ő<< árnya, ami átmetamorfolizál - mi mássá, ha nem - egy kecses rózsaszín flamingóvá,

és tovareppen ■ nagy - szerintünk - örökkévalóságba. A szerencsétlen ifjú már csak integetni tud, és a demó további részében, keresni kiválasztottját, melynek során eljut, ■ phongshade-el gondolatvilágba, ahonnan kiüldözi egy vektor nyakkendő szörnyszülemény - nem ■ kidolgozása miatt nevezzük szörnynek, sőt! -, itt már rég nem számottevő képviselő az érzélem, csak ■ hajsza a pénz után. Miután innen is el kell távoznia, még hozzá íziben, úgy hiszi, hogy nem marad más megoldás, mint segítséget kérni, ■ túlvilágról a feledéshez. A Gonosz rögtön meg is jelenik texturamappingos kiszerelesben, valamit súg - nevezzük így: „SoB” - fülébe, és rögtön elfordul, majd eltűnik. A következő jelenetbe már az autópálya felett kapcsolódunk be, ahol a lenti autók, és maga a pálya egy vektorvilág részei. SoB pajtás egy nagy elhatározással elrugaskodik ■ korlátról, és zuhanni kezd. A következményeket két féle képpen élhetjük át, felfogásunk szerint ■ nekünk tetsző verziót választva... Tehát ■ földhözragadtabb „megoldás” ■ szintén texturával ellátott - csak villogó - vektormentőkocsi lassú, gyászos kivonulása, vagy a kicsit elrugaskodottabb befejezés: ■ halványabb testű SoB bácsi, egy valahonnan már ismert flamingón való távozása. A SoB névvel csak mi ruháztuk fel a főszereplőt, és természetesen tisztában vagyunk azzal (és legyetek ti is), hogy ■ „SoB-SoB” itt a zokogásra, a történet meghatóságára utal. Összegezve egy szép kis demót készítették ■ fiuk - vagy csak egy fiú: ez még tisztázatlan -, mindenki levonhat belőle olyan következtetéseket, amelyeket csak akar, de az biztos, hogy a szépérzékét fejlesztheti.

Cool A & aTom



DEMO

PCX-ERROR-PROGRAM-256

Amint már megígértem kerek egy hónappal ez előtt, itt a PCX képformátum olvasására szánt pascal unit. Ezzel a verzióval a 256 színű 320x200-as felbontású PCX képeket tudjátok nézegetni. Sajnos nagyon nagy a program mérete így két részben fér csak bele az újságba. A lemezmagazinon azonban megtalálható lesz és néhány más felbontást is tudni fog. Nem is zsurgírom tovább a helyet, jöjjön ■ forráslista. A magyarázatok megint csak a sorok között...

Vodka

```
{ $R-,B-,S-,I+,N- }
unit view_pcx;
interface
uses
  Crt, Dos;
const
  MAX_WIDTH = 4000;
  COMPRESS_NUM = $C0;
  MAX_BLOCK = 4096;
```

```
RED = 0;
```

```
GREEN = 1;
```

```
BLUE = 2;
```

```
MCGA = $13;
```

```
type
```

```
str80 = string [80];
```

```
file_buffer = array [0..127] of byte;
```

```
block_array = array [0..MAX_BLOCK] of byte;
```

```
pal_array = array [0..255, RED..BLUE] of byte;
```

```
line_array = array [0..MAX_WIDTH] of byte;
```

```
pcx_header = record
```

```
  Manufacturer: byte; { mindig 10 egy PCX file-nál }
```

```
  Version: byte; { 2 - régi PCX nincs paletta, már nem használják }, 3 - nincs paletta,
```

```
  4 - Microsoft Windows - nincs paletta (csak ■ régi file-oknál, az új Windows 3-ast használ), 5 - palettával }
```

```
  Encoding: byte; { 1 akkor PCX file }
```

```
  Bits_per_pixel: byte; { hány bit ír le egy pontot, 1, 2, 4, vagy 8 }
```

```
  Xmin: integer; { a kép x,y minimum és maximum pontjai }
```

```
  Ymin: integer;
```

```
  Xmax: integer;
```

```
  Ymax: integer;
```

```
  Nplanes: byte;
```

```
  Bytes_per_line_per_plane: integer;
```

```
end;
```

```
var
```

```
  Name: str80; { a PCX file neve }
```

```
  ImageName: str80; { a PCX file neve - ReadError használja }
```

```
  BlockFile: file;
```

```
  BlockData: block_array; { 4k adat buffer }
```

```
  Header: pcx_header; { PCX file fejléce }
```

```
  Palette256: pal_array; { 256 színű paletta helye }
```

```
  PCXline: line_array; { a kitömörített adatot ide rakjuk }
```

```
  Ymax: integer; { maximum Y érték a képernyőn }
```

```
  NextByte: integer;
```

```
  Index: integer;
```

```
  Data: byte; { PCX tömörített adat byte }
```

```
  PictureMode: integer; { video mód }
```

```
  Reg: Registers; { regiszterek állításához }
```

```
procedure Error (s: str80 );
```

```
procedure ReadError (msg: integer);
```

```
procedure VideoMode (n: integer);
```

```
procedure EntireVGApalette;
```

```
procedure SetPalette;
```

```
procedure ShowMCGA (Y: integer);
```

```
procedure Read256palette;
```

```
procedure ReadHeader;
```

```
procedure ReadByte;
```

```
procedure Read_PCX_Line;
```

```
procedure Read_PCX (name: str80);
```

```
procedure display_pcx (name: str80);
```

```
implementation
```

```
procedure Error (s: str80 );
```

```
var c: char;
```

```
  i: integer;
```

```
begin
```

```
  TextMode (C80);
```

```
  writeln ('ERROR');
```

```
  writeln (s);
```

```
  halt;
```

```
end; { Error }
```

```
procedure ReadError (msg: integer); { i/o ellenőrzés }
```

```
begin
```

```
if IOresult <> 0 then
```

```
  case msg of
```

```
    1: Error ('Can't open file - ' + ImageName);
```

```
    2: Error ('Error closing file - ' + ImageName + ' - disk may be full');
```

```
    3: Error ('Error reading file - ' + ImageName);
```

```
  else
```

```
    Error ('Error doing file I/O - ' + ImageName);
```

```
  end;
```

```
end;
```

```
procedure VideoMode (n: integer); { egy BIOS hívás ■ video mód bekapcsolásához }
```

```
begin
```

```
  Reg.ah := $00;
```

```
  Reg.al := n;
```

```
  { mód száma }
```

```
  intr ($10, Reg); { video interrupt meghívása }
```

```
end;
```

```
procedure EntireVGApalette; { megjeleníti a 256 színű palettát }
```

```
var
```

```
  i: integer;
```

```
begin
```

```
for i := 0 to 255 do
```

```
  begin
```

```
    Palette256 [i, RED] := Palette256 [i, RED] shr 2;
```

```
    Palette256 [i, GREEN] := Palette256 [i, GREEN] shr 2;
```

```
    Palette256 [i, BLUE] := Palette256 [i, BLUE] shr 2;
```

```
  end;
```

```
  Reg.ah := $10;
```

```
  Reg.al := $12;
```

```
  Reg.bx := 0;
```

```
  Reg.cx := 255;
```

```
  Reg.dx := ofs (Palette256);
```

```
  Reg.es := seg (Palette256);
```

```
  intr ($10, Reg);
```

```
end;
```

```
procedure SetPalette; { a paletta állítást ezen keresztül hívjuk meg }
```

```
begin
```

```
  EntireVGApalette;
```

```
end;
```

```
procedure ShowMCGA (Y: integer); { kirak ■ képernyőre egy sort a PCX képből }
```

```
var
```

```
  l: integer;
```

```
  MCGAScreen: array [0..64000] of byte absolute $A000:$0000;
```

```
begin
```

```
  l := Header.XMax - Header.Xmin; { kiszámolja hány byte-ot fog megjeleníteni }
```

```
if l > 320 then
```

```
  l := 320; { ■ fusson túl a képernyőn }
```

```
  Move (PCXline [0], MCGAScreen [Y * 320], l);
```

```
end;
```

```
procedure Read256palette; { kiolvassa a 256 színű palettát a PCX file végéből }
```

```
var
```

```
  i: integer;
```

```
  b: byte;
```

```
begin
```

```
  seek (BlockFile, FileSize (BlockFile) - 769);
```

```
  BlockRead (BlockFile, b, 1); { ellenőrző byte kiolvasása }
```

```
  ReadError (3);
```

```
if b <> 12 then { nincs paletta... }
```

```
  exit;
```

```
  BlockRead (BlockFile, Palette256, 3*256);
```

```
  ReadError (3);
```

```
  seek (BlockFile, 128); { visszaugrik a PCX adatok elejére }
```

```
end;
```

Ott folytatjuk, ahol előzőleg abbahagytuk: tartalomjegyzék. Az elméletet kivégeztük, most jöjjenek a rutinok. Az egyetlen változás a múlt hónapban megbeszéltekhez képest, hogy a trackek hosszát mégiscsak TRedBook formátumban fogjuk tárolni. Mint tudjuk a lejátszáshoz a kezdő szektorszámot és a lejátszandó szektorok számát kell átadni. Mivel a trackek kezdőcíme is RB formátumban van, ezért konvertálni kell majd HSG-re, akkor pedig érdemesebb a kezdőcímet, a végcímet és a hosszt is egyféleképpen kezelni. Egészítsük ki tehát PCXCDU unitunkat a CD_ReadToc eljárással.

```

(*****)
(* CD_ReadToc
(*
(* Read and store the Table of Contents of CD-ROM
(*****)
procedure CD_ReadToc;
var
  i : Byte;
begin
  with AudioCD do
  begin
    for i:=LoTrack to HiTrack do
      CDR_AudioTrackInfo(i,CDTrack[i]);
    for i:=LoTrack to HiTrack-1 do
      CDTrack[i].TrackEnd:=CDTrack[i+1].TrackStart;
    CDTrack[HiTrack].TrackEnd:=AudioCD.LeadOut;
    for i:=LoTrack to HiTrack do
      begin
        with CDTrack[i] do
          CDTrLen[i].RBL:=HSG2RB(RB2HSG(TrackEnd)-
            RB2HSG(TrackStart));
        end;
      end;
    end;
  end;
end;

```

A rutin feltételezi, hogy meghívása előtt már használtuk CDR_AudioDiskInfo eljárást, amelynek során az AudioCD struktúra felvette meghajtóban levő CD adatait. Az első ciklusban az CDR_AudioTrackInfo utasítással lekérdezzük a trackek számát, kezdőcímet és a hozzájuk tartozó TrackInfo byte-ot. A második ciklusban állítjuk be a végcímetek, majd külön az utolsó track végcímét. Az utolsó ciklusban kiszámítjuk egyes trackek hosszát. Ehhez elő-

sa, mert ez ellenkezik a Pascal ízlésével. Kénytelenek vagyunk átverni fordítót. Tudjuk, hogy TRedBook struktúrát tekinthetjük egy longintnek is (RBL mező). Felveszünk egy négy byte-os tömböt, az RB-t és rádefiniálunk a címére egy RBL longintet (lásd absolute utasítás). Az RB tömb nulladik elemébe kerül frame-ek száma, az elsőbe másodpercek, a másodikba a percek, a harmadikba pedig egy nulla, azaz leképeztük a TRedBook formátumot egy átlagos tömbre. A végén nincs más dolgunk, mint az RBL longintet visszaadnunk, ami immáron a konvertált címet tartalmazza.

Amint azt a CD_ReadToc-ban megfigyelhetjük, hogy az eredmény átvitele a TRedBook típusú változó RBL mezőjén keresztül történik. Ne felejtjük el új eljárásainkat feltüntetni a unit interface részében, és persze ugyanitt fel kell vennünk a használt változókat! Az AudioCD változónk TAudioDisk típusú, a CDTrack egy 99

elemű, TAudioTrack típusú tömb, és CDTrLen szintén 99 elemű TRedBook típusú tömb. Ha ezzel megvagyunk, akkor készítsünk egy programcskát, amelyben felhasználjuk újdonsült rutinjainkat.

```

(*****)
(* HSG2RB
(*
(* Convert a HSG type value to a Red Book type value
(*
(* Input:
(* HSG = A HSG type address
(* Output:
(* A longint containing Red Book address
(*****)
function HSG2RB (HSG: Longint) : Longint;
var
  RB : array [0..3] of Byte;
  b : Longint absolute RB;
begin
  RB[0]:=hsg mod 75;
  hsg:=hsg div 75;
  RB[1]:=hsg mod 60;
  hsg:=hsg div 60;
  RB[2]:=hsg;
  RB[3]:=0;
  hsg2RB:=b;
end;

```

őriz-
züik,
hogy
CD meghaj-
tónk, majd megpró-
báljuk leolvasni a meghaj-
tóban levő CD adata-
it. Ha nem sikerül-
ne, mert mondjuk nyit-
va van az ajtó vagy
mert nincs is lemez a
meghajtóban, a Status
legfelső, 15. bite jelzi,
hogy hiba van, alsó
8 biten pedig a hiba
kódját kapjuk vissza,
amely jelen esetben a
2-es, azaz a „Drive
Not Ready” üzenet.
Ha ezt a két jelet
összetesszük, megkap-
juk a \$8002-es hexa-
decimális számot. Ez-
zel hasonlítjuk össze a
CDR_Status változót.
Ha simmelnek a
dolgok, felhívjuk a fel-
használó figyelmét a
hibára, majd várunk,
amíg helyre nem áll
rend egy 8. biten meg-
jelenő 1-es képében,
amely a CD normál
állapotát szimbolizálja.
Ezzel a módszerrel te-
hát meg tudjuk állapí-
tani, hogy van-e lemez
a meghajtóban!
A meghajtó csak ak-
kor állítja be a 8. bitet,
ha már a betett CD fel-

is pörgött, tehát készen áll arra, hogy olvasni tudjunk róla. A felpörgés alatt szintén a Drive Not Ready hibakód érvényes. Ha már biztosan CD-nk, akkor annak leolvashatjuk a tartalomjegyzékét, meghívjuk tehát a CD_ReadToc eljárásunkat. Ezek után nincs már más dolgunk, mint megjeleníteni feltöltött tömböket. A képernyőn az első oszlop trackek számát, a második a kezdő címet, a harmadik a végcímet, a negyedik pedig zárójelben az adott track hosszát mutatja. A TrackInfo byte-ot

megvizsgálva minden trackről eldöntjük, hogy audio vagy adat track és ezt is megjelenítjük sor végén.

Ennyit márciusra. A jövő hónapban folytatjuk Device Status-szal, amelyet majd nem szabad összekeverni CDR_Status-szal, és ha marad idő, akkor sort kerentünk szegény CDR_IOCTL_Output eljárásra is, amelyre januárban már úgy hivatkoztam, mintha szerepelt volna a decemberi unitban, pedig nem is!

The Richfielder

```

program pcxcdp7;
uses PCXCDU7;
{*****}
function LZ (b,l : Byte) : String;
var
  s : String;
  i : Byte;
begin
  Str(b:l,s);
  for i:=1 to Length(s) do
    if s[i]=' ' then
      s[i]='0';
  LZ:=s;
end;
{*****}
var
  i : Byte;
begin
  if CD_Letters=0 then
  begin
    WriteLn;
    WriteLn('Error: Unable to detect installed CD-ROM drives!');
    WriteLn;
    Halt(1);
  end;
  CDR_AudioDiskInfo(AudioCD);
  if (CDR_Status AND $8000)=$8000 then
  begin
    WriteLn('> No disc in drive! Please insert one to continue!');
    repeat
      CDR_AudioDiskInfo(AudioCD);
    until CDR_Status=$0100;
  end;
  CD_ReadToc;
  for i:=1 to AudioCD.HiTrack do
  begin
    with CDTrack[i] do
    begin
      Write(LZ(TrackNo,2),':');
      with TrackStart do
        Write(' ',LZ(Min,2),':',LZ(Sec,2),':',LZ(Frm,2));
      with TrackEnd do
        Write(' ',LZ(Min,2),':',LZ(Sec,2),':',LZ(Frm,2));
      with CDTrLen[i] do
        Write(' ',LZ(Min,2),':',LZ(Sec,2),':',LZ(Frm,2),')');
      if odd(TrackInfo SHR 6) then
        Write(' Data')
      else
        Write(' Audio');
    end;
    WriteLn;
  end;
end;

```


Szóval, most folytassuk az Internet címeikkel. Ahhoz, hogy elindulhassunk, tudnunk kell, hova megyünk, hogy hívják a helyeket az Internet-en. Mindegyiknek van egy címe, ez 4 bájttal. Leírva valahogy így néz ki:

128.214.6.100. Olyan ez, mint egy telefonszám azzal a különbséggel, hogy az egyes számcsoportok tartománya nem 0-99, hanem 0-255. Szerencsére ezekkel a címeikkel nem kell sokat foglalkoznunk, vannak számítógépek, melyeknek a dolga, hogy emberek által megjegyezhetőbb neveket, címekké alakítsák, ezeket name server-nek nevezzük. A gépeket, természetesen szintén elosztották, minden domain felelős azért, hogy legyen ott egy gép, aki a neveket címekké alakítja. Ha nincs vagy nem működik, akkor bizony címeikkel kell hivatkozni a gépekre. De általában az a helyzet, hogy azt mondhatjuk egy helyre, hogy az ő neve „nic.funet.fi“.

Mindjárt jobb, nem? A címet (mint a postait) hátulról előre kell olvasnunk. Az utolsó „fi“ mező azt jelenti, hogy a gép Finnországban található. A többi mező számát és jelentését a domain határozza meg, ezek igen változékonyak. A következő kis táblázat néhány önkényesen kiválasztott domain nevet mutat.

edu - USA, oktatási intézmény
com - USA, cég
gov - USA, kormányhivatal
mil - USA, katonai intézmény
uk - Nagy-Britannia
de - Németország
jp - Japán
ch - Svájc
nz - Új-Zéland
hu - Magyarország

A következőkben, amikor a <hely> megjelölést használjuk, ez egyaránt jelenti a név és cím szerinti hivatkozást, minthogy a legtöbb program mindkettőt megengedi.

Az Internet szolgáltatások közismert neve általában megegyezik annak a Unix programnak a nevével, amivel a szolgáltatás elérhető. Nem Unix rendszeren a elérési módja igen változatos lehet. Mégis, igen sok rendszer az Unix-éhoz hasonló, parancsorientált felülettel rendelkezik, ilyen pl. PC-n a PC/TCP csomag. Ezért a továbbiakban a Unix szintaxist követjük, a példák is Unix rendszerből származnak. Ez már csak azért is előnyös, mert ez a szintaxis a legkényelmesebb, újabb rendszerek szinte biztosan kevesebb magyarázatot igényelnek.

Internet szolgáltatások - telnet

A telnet lehetővé teszi, hogy gépünk egy hálózati gép termináljává váljon. Hívási forma: „telnet <hely>“. A kapcsolat mindaddig fennmarad, míg valamilyen gép le nem bontja. Ekkor a telnet is kilép. Lássunk egy telnet session-t, magyarázatkeppen. A vastagon szedettek a mi parancsaink:

Általában bejelentkezéssel kell kezdenünk. A ludens.elte.hu megenged vendégfelhasználót, de ez a rendszertől függ. Minthogy a ludens egy VMS rendszer, ezt ismernünk kell, ha dolgozni akarunk vele. A telnet egy igen egyszerű kapcsolat és egyre kevésbé használatos. Az ember csak akkor fanyalodik rá, ha jobb lehetősége nincs. Ráadásul veszélyes is, mert amikor jelszót küldünk, azt lehallgathatják. A legtöbb Internet betörés úgy történik, hogy valaki „jó helyen“ ráfigyel a hálózati forgalomra és összeválogatja például a jelszó csomagjait. Sok helyen ezért nem is engedélyezik a külső hálózatról ilyen módon történő belépést.

E-mail

Ez a leginkább használt Internet protokoll. Segítségével levelet küldhetünk egy másik felhasználónak. A levél megérkezik a postaládájába és amikor bejelentkezik, a rendszer figyelmezteti, hogy levele jött. A Unix alapvető levelezőprogramja a mail (hogy a sendmail-ről ne is beszéljünk), de ezt csak a mazochisták használják, mindenki más valami kényelmes ablakos/menüs csodával veszi el leveleit. Minden levelezőprogram először egy címet fog töl-

lünk kérdezni. Ennek formája időnként igen egzotikus (főleg, ha a levél valami nem Internet alhálóra megy) de most hagyjuk a szélsőségeket. Vegyük inkább egy ismert személyiség (khmm...) egyszerű & szabályos E-mail címét:

paller@evt.bme.hu. Minden, ami a kukac előtt van a személyt azonosítja, ami utána, a gépet, ahol a postaláda van. Második kérdés a „subject“-re vonatkozik. Ez fogja eladni a levelünket: a beérkező levelek listájában csak a küldő és a subject fog látszani, ez alapján fog dönteni a címzett, törölje-e kapásból a küldeményt vagy olvassa is el. Mindegyik program meg fogja engedni, hogy a levél szövegét megszerkesszük. Hasznos szolgáltatás még a levél elküldése.

És innentől kezdve elszabadul a pokol. Jobb levelezőprogramok ezerféle hasznos és kevésbé hasznos szolgáltatást nyújtanak, általában ravasz menürendszerek formájában kínálva. Kapott levelet továbbküldhetünk valaki másnak (forward), vagy válaszolhatunk a feladónak (reply). Mindkét esetben lehetőség van a

szöveg előzetes átszerkesztésére. Reply esetén az eredeti levél sorait a levelező valamilyen formában megjelöli (általában „>“ jeleket tesz eléje), így rögzítve az eredeti levélbe szűrhetjük válaszukat. Ez már csak azért is ajánlott, mert sokakat halálosan idegesít. Hasznos még a „csatolt dokumentum“, ez tetszőleges fájlokat jelent, amik együtt mennek a levéllel.

Ezek a dokumentumok nem látszanak a levél szövegében, a levelezőprogram biztosítja hozzáírásukat/kinyerésüket. Egyéb játékszerek: bizonyos küldők automatikus kiszűrése, beérkezett levelek csoportosítása különböző gyűjtőkbe (általában foldernek szokás nevezni), címlisták, automatikus „aláírás“ generálás. Jobb emberek minimum fél képernyőt betöltő ASCII grafikát kreálnak maguknak aláírás gyanánt, kövessük ezt a példát, így minél többen fogják használni a küldők automatikus kiszűrése opciót.

Ez a második, leg többet használt szolgáltatás, jelentése File Transfer Protocol és láss csudát, fájlok továbbítására szolgál. De ez egy komolyabb téma, több helyet igényel, így hát: folyt. köv!

Paller Gábor

```
telnet ludens.elte.hu
Welcome all the Hitch Hikers
to the
VAX-Galaxy I
Node Ludens, VMS 6.1
Username: GUEST
Last interactive login on Friday, 16-DEC-1994 11:28
Last non-interactive login on Friday, 16-DEC-1994 11:19
Welcome to the Guest Account on node LUDENS.ELTE.HU at
Eotvos Lorand University of Sciences in Budapest, Hungary.
This machine is a VAX6510 with 128MB memory and 6GB disk.
Sorry, but this is an account with restricted privileges.
If you have any problems or suggestions, send a letter to
netman@ludens.elte.hu. To see the executable commands,
„COMMANDS“. You can write into the [INCOMING] directory.
$ show users a*
VAX/VMS User Processes at 16-DEC-1994 11:32:19.97
Total number of users = 1, number of processes = 1
Username      Node      Interactive Subprocess Batch
ANYBODY LUDENS 1
$ logout
GUEST logged out at 16-DEC-1994 11:32:26.55
Connection closed.
```



Bp. VI. Vörösmarty u. 58/a (az udvarban)
Tel.: 1345-867
NYITVA: Hétköznap 10-18

CD-ROM

LEMEZEK!

7 napra hazaviheti!

KLUBTAGOKNAK

VÁSÁRLÁS-kor

Csak néhány példa a február 6-i kínálatból:

CD Címe	Tipusa	Kedv.	Brutto	Új Br.
Cinematic '94	Info MPC	30%	8625,-	6038,-
The animals	Info MPC	10%	2500,-	2250,-
Creature Shock	Játék	10%	9839,-	8855,-
Ghost	Játék	10%	6500,-	5850,-
NHL Hockey 95'	Játék	20%	7625,-	6100,-
Rebel assault	Játék	50%	7000,-	3500,-
Rise of the Robots	Játék	20%	8625,-	6900,-
Wing Com. III.	Játék	10%	12500,-	11250,-
Blonde Justice	Sex-Film	50%	4500,-	2250,-
Body Shop	Sex-Kép	10%	2000,-	1800,-

5-50% KEDVEZMÉNY!

ARÉNA

A következőkben néhány levélre itt válaszolnék, de ez nem jelenti azt, hogy másokéra nem reagálunk. Tehát, továbbra is várjuk általános és személyre szóló érdeklődéseiteket.

Kőhídi Csaba /Scooby/ vagyok. A második számban azt kértétek, hogy írjuk meg, mit szeretnénk olvasni. Véleményem szerint mindig lesznek kezdők, akik megkérdezik, hogy mi az az MB, vagy MHz, de ugyanígy vannak középhaladók (szerintem ez vagyok én is), és profik is. Én személy szerint a következő dolgokról olvasnék szívesen: „jumperezés“, lehet-e vele végleges károsodást okozni valahol – valamiben. (Általában nem füstölsz el vele semmit – például az újabb procikat már úgy gyártják, hogy automatikusan „kikapcsolja“ magát zűr esetén. Nekem még sose szállt el semmim rossz jumperelés miatt - a szerk.). DMA és IRQ beállítások, alaposan kivesézve, összefüggéseiben, sok példával. Ez áll minden felvetett témára. (...)

A tanárok színvonaláról: autoexec.bat-ban ECHO „vírusos vagyok“, ezután PAUSE, és kész is az infarktus. De azért gyorsan tanulnak. Ezt csak azért írtam le, hogy lássátok, nincs, akitől komoly választ kaphatnék kérdéseimre. (...)

Eddigi tapasztalatom egybevág a levéllel, hogy kétféle számítástechnika tanár létezik. Nagy tudású, aki életcéljának tekinti a számítástechnika kifejezetten alapos és mély oktatását, és a kezdő, aki megijed egy autoexec.bat fájlról. Ám most, egy olyan diák levélét adtam közre, akit – mondjuk – példaképként szeretnék állítani. Persze minden példakép nagyon „okos, szorgalmas, tenni akaró, de azért ez a gyermek tartalmaz mindegyikből egy picit. No, de kezdek éhes lenni. Ami oroszánoktól nem meglepő, de, hogy lóhúst egyek:

„Hali Szerkesztőség! (...) Ja és nagyon klassz a „De béna...“ rovat. A „muzsik-city“ oldal is frankó, és küldhetnék nekem egy Pléd-runner CD-t, mert Vangelis bátyót én is szeretem. (Hát hogyné! Egyébként ez a takarón-rohanó CD nem is volt a zene

rovatban, ott egy másik Vangelis lemez, a Bladerunner szerepelt. – Newland) Azért kritika is érjen beneteket, javasolnám, ■ Pilométer kiegészítését a program fejlesztőcége nevével (már megtörtént, magunk is kitaláltuk). Egyébként miért szűnt meg a PC-alapozó? Kissé erőtlén volt? Pedig szükség van rá, ha az ember gépet akar vásárolni, vagy általános ismeretet szeretne a gépek lelkivilágáról. Így hát most „csak úgy“ valakitől kérdezném, mi az a Lókolbász? (gyk. Local Bus) És miért van annyi féle belőle? Sziasztok, (...). Péter.“

Khm. Szóval a kolbászról: az IBM teremtői úgy gondolták, könnyen bővíthetővé teszik gyermeküket, egy általános szerkezet, az ISA (Industry Standard Architecture) segítségével. Ezekbe az alaplapon elhelyezett csatlakozókba kell beleerőltetni a kártyákat. A (sz)ámítástechnika rohamos fejlődésével azonban az ISA nem tudta felvenni a versenyt szerény 8 MHz-es kommunikációs sebességével (sincikus) és 16-bites szervezésével. Ekkor jött VESA, aki már 32-bites – megfelelően a mai processzorok felépítéséhez – és tetszőleges sebességgel rendelkezik. Megirigyelték ■ VESA sikereit és megszülték a PCI csatlakozót. Így ő is beszállt az univerzális illesztők közé, kísértetiesen hasonló paraméterekkel. Nos, van-e különbség? Funkcióját tekintve nincs. Kivételben pedig az, hogy a VESA busz az ISA csatlakozó mellé (helyileg fölé) van szerelve, a PCI pedig az ISA helyett. Mivel manapság már lehet mindkét szabványhoz illeszkedő kártyát kapni, így saját hóbortunk határozhatja meg, melyiket vesszük (egyetlen dolgot felejtess el, drága szimpla oroszánom, kedves Newlokálbusz: ■ PCI buszrendszer 100,000,00-szer gyorsabb – a szerk.)

Linux témakörben is érkezett kérdés: P. Zsolt kérdezi:

1. Miért nincs elég install lemez az X-windowshoz a CHIP magazin CD-ROMján? Hm. Ki tudja, talán elfelejtették, de az biztos, hogy installálni nehéz, és külön cikk lesz róla.

2. Miért nem fut ■ DOOM Linux alatt? Csak. Azért, mert nem

szereti, mert nem elég brutális op. rendszer. Egyébként azért, mert a 4.5-ös verzió kell hozzá, nemrég adták még csak ki.

3. GUS, azaz Gravis Ultrasound installáláshoz csak a megfelelő meghajtót kell megtalálnod.

H.Tibor pedig azt kérdezi, miért nem találja ■ CD-ROM driveot? Nos, a Unix alatt az eszközmeghajtókat bele kell fordítani ■ Kernel-be és ez bonyolult dolog, de adnak segítségképpen előfordítottat. Válaszd ki a megfelelőt. Ennyi!



Továbbra is szorgos körmölésre és olvasásra buzdít mindenkit az egyetlen, most már tripla oroszán,

Vlagyimir Levrov,
született Newland

e-mail címünk: pc-x@idg.hu
Egyébként: PC-X Magazin
1536 Budapest, Pf 386.

Party-szolgálatunk friss hírei:

CASH'95 PARTY

Március 10-11-12

VI. Országos

Microszámítógépes

Találkozó

Kecskeméten az Ifjúsági

Házban

MAC-SILICION bemutató
DEMO-, GFX-, ZeneCompo
(PC-AMIGA) értékes díjakkal

Non Stop szerepjáték

Internet

Info: Molnár Zoltán

(06)76 481-686, (06)76 481-523

ASTEROIDA/IMPULSE/ MURMIDO PARTY

(AMIGA, PC, C-64, Plusz 4)

1995. április 7-9.

Compok: Demo, Intro, Zene,
GFX.

Óriási díjak, szerepjáték verseny.
Video

A Mechanotronikai Szakköz-
épiskolában: Budapest,

1118

Rétköz utca 29-31.

!FIGYELMEZTETÉS!

A BYTESTORE KFT. KIJELENTI, HOGY AZ ÁLTALA FORGALMAZOTT CD-ROM-OK HASZNÁLATA MIATT FELLÉPŐ ÁTALVATLAN ÉJSZAKÁKÉRT, A FOLYTONOS COMPUTER ELŐTTI ÜLÉSBŐL EREDŐ CSALÁDI VITÁKÉRT, AZ IZGALMAK HATÁSÁRA BEKÖVETKEZŐ MAGAS VÉRNYOMÁSÉRT NEM VÁLLAL GARANCIÁT!

AMIÉRT GARANCIÁT VÁLLALUNK, AZ A SOKRÉTŰ
VÁLASZTÉK, ■ MINŐSÉG, AZ ALACSONY ÁR, A
KITŰNŐ SZÓRAKOZÁS ÉS ■ MEGSZERZETT TUDÁS!

Byte store

CD-ROM-OK MÁR 666 FORINTTÓL!

Kérje ingyenes katalógusunkat

CÍMÜNK:

ByteStore Kft., 1075 Budapest, Kazinczy u. 11.

Telefon/Fax: 141-6127



COMPUTER

386SX-PENTIUM**Apple PowerPC**

EPSON

intel.

PEFO KFT.

1073 BUDAPEST,

BARCSAY U. 6.

T: 267-8980

F: 267-8958

1122 BUDAPEST,

KRISZTINA KRT.

11.

T: 202-1225

777 PÉCS,

MUNKÁCSY U.

T: (72) 326-186

Alapkonfigurációk

BABY ház-táp, 1.44MB floppy drive, 102g bill.,
Trident VGA 512KB/1MB, IDE+2S/P/G vezérlő,
SVGA színes monitor 0.28, 1024*768, LR
386DX/48C128, 4MB/420AT 93300
486DX2/66C256 VL GR, 4MB/420AT . 111590
486DX2/66C256 VL GR, 4MB/1GBAT . 143590
Pentium90C256 PCI, BMB/540SCSI ... 238600

Alaplapok

486SX-DX2/66C256, 3VL 10590
486DX-DX4/100C256, 4PCI/2VL/4ISA . 19990
Pentium90/100C256, 4PCI, SCSI-2 49900

CPU-k, Memóriák

486DX2/80 AMD 24950
486DX2/66 Intel 19950
486DX4/100 Intel 39950

PentiumDX66/DX90 58550/01550
4/8/16MB SIMM, 36bit . 16500/31500/59500

Winchesterek

420MB AT, Conner 21990
540MB AT, Quantum 25990
720MB AT, Quantum 37990

1GB AT, WD 54990
540MB SCSI, Quantum, Fujitsu 29990
1.05GB SCSI, Quantum 69990
2.1GB SCSI, Quantum 129990

SVGA színes monitorok

14" AXION, 0.28, 1024*768, LR 27950
14" AXION, 0.28, 1024*768, LR, NI ... 29950
15" AXION, 0.28, 1024*768, LR, NI, D . 37950

Áraink ÁFA-t tartalmaznak és készpénz fizetésre vonatkoznak. Garancia: 1-2 év.

17" MAG 17S, 0.26, 64KHz, Trin. 132950
17" microC1782E, 0.26, 82KHz, Trin. ... 179950
20" microC2085E, 0.31, 85KHz, Trin. ... 343950
21" microC2193, 93KHz, 150MHz. 467950
21" microC21107, 107KHz, 200MHz. ... 580950
miro profi szín-kalibrátor. 29950

miroCRYSTAL VGA, VL/PCI

10AD, 1MB DRAM/AvanceLG2301/75Hz 16990
12SD, 1T2MB DRAM/S3Trio32/80Hz ... 17990
20SD, 1T2MB DRAM/S3V864/100Hz ... 24990
20SD, 2MB DRAM/S3V864/100Hz ... 32990
20SV, VRAM/S3V964/100Hz ... 50590
40SV, VRAM/S3V964/120Hz ... 99590
20SD TWIN, 2 monitoros rendszerhez ... 96590
20PV avi, WeitekP9100+VideoPower ... 67590

Multimédia

Sony CDU55E 2.4x, busz. 16490
Sound Galaxy Nova 15900
Gravis Ultrasound Max 29900
miroSDUND pro 29500
miroVIDEO live, VGA+TV tuner ...
miroVIDEO DC1+Vid.S., video digitalizáló
miroVIDEO mouse 52900

Egyéb alkatrészek

Enhanced IDE+ VL, HDD/FDD/2S/P/G vez. 4990
Enhanced IDE PCI, HDD vezérlő 3990
SCSI vezérlő PCI, NCR SCSI BIOS 13900
Mouse, MS-400+pad 1600

Nyomtatók

HP, Epson, Canon, Apple teljes választéka

HC HunComp

1116 Budapest, Mohai út 37, Telefon/Tel/fax: 209-2881

SZOMBATON IS NYITVA!**Monitor:**

AOC 4SLR 14" 26.000.-
AOC 4NLR 14" 28.000.-
AOC 4DLR 14" 30.000.-
AOC 5SLR 15" 42.000.-
DaVinci 17" 90.000.-

Adaptec SCSI:

1742 CF ISA 22.000.-
2842 VL Kit 33.000.-
2940 PCI Kit 33.000.-
2940 Wide Kit 39.000.-

VGA Kártya:

Miro 20SD 1MB PCI, VL 18.000.-
2MB PCI, VL 26.000.-
Diamond S3 1MB PCI 18.000.-
Spea Mirage 1MB PCI, VL 19.000.-
Spea Mercury 2MB PCI, VL 40.000.-

Winchester:

Quantum 730S 730MB 35.000.-
Quantum 1080S 1GB 76.000.-
IBM 1080S 1GB 75.000.-
Conner 2105S 2GB 115.000.-

Lapadagoló BJ 10SX-hez most csak 7000 Ft!

Minden monitorra 2 év garanciát vállalunk.

Akció!

Hívjon a 209-2879-en!!!

KOMPLETT GÉPEK MEGRENDELÉS SZERINT!!!

Áraink ÁFA-t tartalmaznak, a változtatás jogát fenntartjuk!

Új!



Fizetők vásárlóinkat, hogy megkezdjük az

Apple Macintosh

számítógépek teljes választékának

a Krisztina Krt. 11. alatti üzletünkben.

Célmű

Novell NetWare 4.1

BEÉPÍTETT TCP/IP TÁMOGATÁSSAL!

A jól bevált NetWare szolgáltatások, hálózati adminisztrációs és menedzsment eszközök fejlesztése mellett most kibővített protokoll

(NetWare IP) és SFT III lehetőségeket kínál, mindezt

■ NetWare 3.12 áráért!

Új Novell hálózatbővítési konstrukció!

Ezentúl additív licence vásárlással ■ hálózatba kapcsolt munkaállomások számát akár ötöszéval is növelheti.

Érdeklődjön irodánkban, keresse viszonteladóinkat!

**Walton Networking Kft.**

H-1077 Budapest, Almássy tér 2.

Tel.: 267-9006, 267-9007, 267-9010 Fax: 267-9011



Dr. MIDI

Jó reggelt kívánok mindenkinek, bár nem én vagyok a Császár Előd, mindössze a jelen sorok gépbe vetésekor éppen hajnalodik. Ebben a hónapban semmi konkrétumot nem érintünk a maga teljes mélységében, annyi a megválaszolatlan olvasói levél, amiből nézzünk néhány közérdekűt.

Papp Zoltán, AWE32-tulajdonos azt AWE-demó CD-t keresi, amelyből szerkesztőségünk ugyan rendelkezett néhányval, azonban valamennyit a kedves olvasóközönség rendelkezésére bocsátottunk, nyeremény gyanánt. Ez azt jelenti, hogy nálunk már egy megveszekedett darab sincsen, így többet nem tudunk tenni, mint közzétenni: aki esetleg ki tudja Zoltánt segíteni, jelentkezzen a szerkesztőség-nél! Hogy addig se szomorkodjon, elmesélem, hogy a CD minősége szakmai szempontból kiábrándító volt, a kártya annál sokkal jobb hangzásra képes, mint ami onnan

elhangzott. Zoltán, sokkal jobban jársz, ha meghallgatsz néhány jól megcsinált MIDI-fájlt!

Szász Barnabás és egy különös nevű olvasónk, Mr. Előreiskösz, hangkártyákat szeretne programozni, ehhez lapunktól kér segítséget: Wave és MIDI-fájlok lejátszása, MIDI hangszerek megszólaltatása, stb. Jó hírem van – egy-egy .WAV vagy .MID állomány lejátszásához, mind-

össze egy egysoros program szükséges – Windows alatt. A Windows 3.1 alatt ugyanis egy teljesen egységes felület, a Media Control Interface (röviden MCI) gondoskodik arról, hogy ne kelljen különleges bővítményeket előadni ahhoz, hogy médiákat láttassunk-hallassunk. Mind a Wave, mind a MIDI-fájl egy-egy média ebből a szempontból, amit csak be kell indítani, mint a magnót vagy a videót ■ Play gombbal – a különbség csak annyi, hogy rendszeren körül kell írni, hogy mit is akarunk csinálni, melyik fájlját játszuk le, melyik eszközön, stb. A részletes szintaktikát az adott programnyelvi

fordító (amit éppen használsz) segítéssel biztonnal tartalmazni fogja, az MCI Commands, vagy valami hasonló fejezetcím alatt. A MIDI viszont egy kicsit kilóg innen, az MCI is kezeli (a fájl-lejátszás szintjén), de lehetőség van komolyabb, mélyebb szintű programozásra is; ennek mikéntjéhez szükség van némi Windows-MIDI ismeretre (ezt lehet, hogy egyszer leadjuk, nem egy nagy wasistdas, egy ol-

dalon elfér), illetve a MIDI-parancsokra, ezt pedig örökbecsű irodalmi művekből, ■ MIDI-protokollból lehet kinyerni.

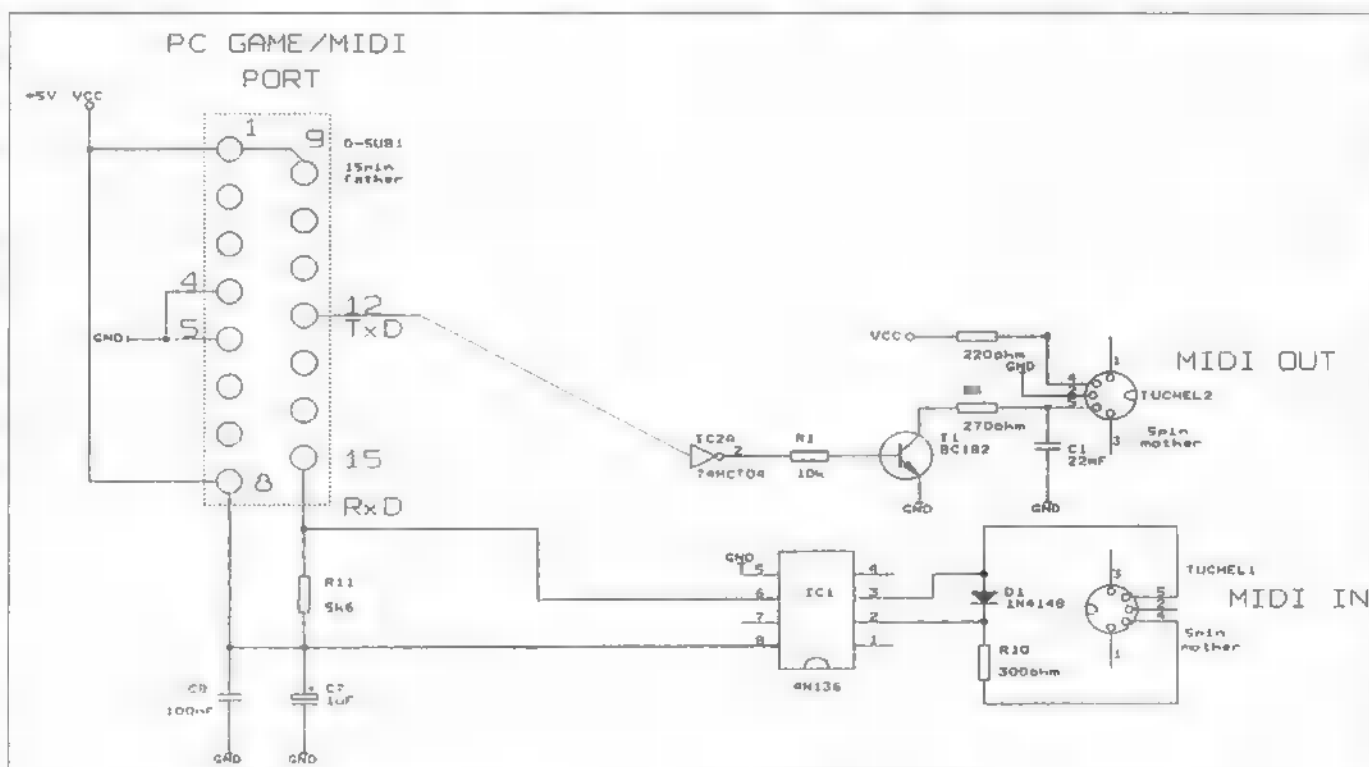
Lakatos Norbert éppen Amigáról tér át PC-re, és azt kérdezi, miképpen oldja meg az átállást, hangi viszonylatban. Nos, rólam mindenki tudja, hogy az Amigásoknak különösen melegen szoktam ajánlani valamelyik Gravis Ultrasound-hangkártyát, mivel felépítését tekintve ez áll legközelebb az Amigán megszokott dolgokhoz; ennek köszönhető különleges népszerűsége „demósok-és-társaik” körében. Egy csomó Amigás trackert meg MOD-lejátszót egy az egyben áttartak rá, és szó ami szó, jobban szólnak, mint az eredetini!

Jágerszki Jánosnak 2.0 verziójú SB-kártyája van, az egyik kérdése pedig az, hogy össze lehet-e a MIDI-portját MIDI-billentyűzettel kötni. A válasz: hát persze, arra való! A mű-

már semmi gyakorlati jelentősége nincs, utoljára három éve láttam egy Bajcsy-Zsilinszky úti kirakatban. Ha mindenáron fejleszteni akarsz hangképességeidet, vegyél General MIDI-kiegészítő kártyát, mint például a Turtle Beach Maui-ja, vagy az új UltraSound ACE-kártya.

Graf Mártonnak a dalszerkesztő programokkal volt problémája – a felvétel már megy, de a visszajátszás nem. Amire nagyon oda kell figyelni: 1. MIDI-port – a Windowsban minden MIDI-lejátszást több irányba lehet irányítani; lehet a hangkártya belső hanggenerátorára is, meg kifelé, a külső szintire. Először tehát meg kell célozni a kívánt eszközt. 2. MIDI-csatorna – minden egyes ilyen MIDI-eszköznek 16 csatornája lehet maximum, ami 16 különféle hangszert jelenthet, egyidejűleg. Nagyon fontos az, hogy maximum, mert lehet

kevesebb is. Esetekben a probléma valószínű oka, hogy a számítógép más csatornán küldi a felvételt, mint amire a szint állítva van – ezt magán a szintin is (mivel 89-ben gyártották, még nem valószínű, hogy mind a 16 csatornán vesz) be kell állítani (úgy hívják, hogy Receive Channel, és 1-től 16-ig állít-



velehez mindössze egy MIDI-adapter szükséges, amelynek a kapcsolási rajzát Lázár Péter külön kérésére közöljük is (jó ronda lett, mert fénymásolt papírról scanneltük). A dolog persze meg is vásárolható, mintegy 3 ezer forint körüli áron. János másik kérdése, hogy az SB 2.0 üres IC-foglalatai mire valók – ide kéne tenni az úgynevezett CMF-chipkészletet, aminek a mai világban

ható), és a dalszerkesztő szoftverben is. Találj ki egy számot – mondjuk 7 –, és mind a kettőt állítsd erre.

Többeknek: ha hangkártyákról szeretnétek véleményt alkotni, és ezt velünk is megosztjátok, annak mi nagyon örülünk! Tehát, munkára fel, akinek kedve van írjon kedvenc vagy utált hangkártyájáról, minél többet. Várja mindezt:

GG

Linux-titkok

Amint azt előző számunkban ígértük, most egy táblázattal indítunk, amely néhány fontosabb eszközmeghajtót mutat:

```

/dev/fd0 - A: meghajtó
/dev/fd0h360 - A: meghajtó 360k-ra formázva
/dev/fd0h1200 - A: meghajtó 1.2M-ra formázva
/dev/fd0H1440 - A: meghajtó 1.44M-ra formázva
/dev/fd1 - B: meghajtó
/dev/hda - 1. winchester
/dev/hda1 - 1. winchester 1. partíció
/dev/hda2 - 1. winchester 2. partíció
/dev/tty - konzol
/dev/lp0 - 1. nyomtató
/dev/lp1 - 2. nyomtató

```

A fájlrendszerhez csatolni természetesen csak „diszk típusú” (blokkos) eszközöket lehet. Tegyük fel, hogy az A: meghajtóban levő MS-DOS lemezzel akarunk dolgozni. Az ehhez szükséges parancs: „mount -t msdos /dev/fd0 /mnt”.

Az A: floppy tartalma megjelenik a /mnt könyvtárban. Ha a lemezzel a munkát befejeztük, le kell kapcsolni a fájlrendszerrel. Ismételten megjegyezzük, hogy a Unix kiterjedten használ lemezbuffereket (a lemez egy részének másolatát a memóriában tartja), ha a gépet csak úgy kikapcsoljuk vagy a floppy-t kihúzzuk, egyáltalán nem biztos, hogy minden felíródott már a lemezre. Ezért floppy-t cserélni csak a fájlrendszerrel való lekapcsolás (unmounting) után szabad. A parancs formája: „umount /dev/fd0”.

Amint az a példából is látható volt, a Linux teljes természetességgel kezeli az MS-DOS lemezformátumokat is. Ha az installálóprogramot nem akadályozzuk meg ebben, a rendszert úgy telepíti, hogy minden betöltés után a merevlemez MS-DOS partíciója a /msdos könyvtárba mount-olódik. Ebben a könyvtárban a teljes MS-DOS partíció látszik és Unix programok számára is elérhető.

Minden jónak vége szakad egyszer. Linux-tól megfáradva már nyúlál a kikapcsológomb után... ne tedd! Linux-oddal mindig közöld, ha elegend van belőle és ő udvariasan távozik. Ezt a következőképpen mondd: „shutdown -r now”. Csak a superuser adhatja ki ezt a parancsot. A shutdown broadcast üzenetet küld az összes terminálra, hogy a superuser lelévi a rendszert, majd lassan becsukja a boltot. Ez elég hosszadalmas művelet, eltart vagy 20 másodpercig. Ezek után a PC újraindul (a -r kapcsoló miatt) és mi más operációs rendszerrel folytathatjuk vagy kikapcsolhatjuk.

Jó, jó – mondhatnád most – ez a kifinomult parancsnyelv szép dolog, de ki nek van ma az egerek és ikonok korában

erre szellemi kapacitása? Régen, esetleg... Nos, a Unix ablakok kedvelőit is kielégíti. A Unix alatt használatos (bár ahhoz nem kötődő) ablakrendszert X Windows-nak hívják. Az X Windows-t az MIT-n (Massachusetts Institute of Technology, világ egyik leghíresebb műszaki egyeteme) kezdték el fejleszteni azzal a céllal, hogy sokféle, hálózatba kötött gépközpont ugyanazt az ablakrendszert használhassák. Az eredmény egy olyan rendszer lett, amely képes egy képernyőn több gép programját is futtatni külön ablakokban. Így például lehetőség van arra, hogy egyik ablakban egy szuperszámítógépen futó szimulációs program által rajzolt ábrát nézzük, míg a másik ablakban a saját gépközpontjában futó szövegszerkesztőbe írjuk a szimuláció eredményeit. Az X Windows szabad szoftver. Néhány lelkes hacker honosította az ablakrendszert Linux alatt is, így mi is elszórakozhatunk ezzel a felnőtt játékszerrel.

Az X Windows egy jóval tágabb fogalom, mint mondjuk az MS-Windows. Csak keretet ad a grafikus alkalmazásoknak, megjelenése és kezelése az ablakkezelőtől jelentősen függ. A Slackware X csomaggal egy egyszerű ablakkezelő, az fwm jön, a következőkben ezzel fogunk dolgozni. Az XV lemezkészletéről egy másik ablakkezelő, az XView installálható, ez valamivel elegánsabb, de nagyjából ugyanazokat a szolgáltatásokat nyújtja. Ez utóbbi rendszerrel most nem foglalkozunk.

Az X Windows installálása elég meredek feladat lehet. Superuser-ként jelentkezünk be. A Slackware installálóprogram már működő Linux rendszerben is elindítható a setup parancssal. Az X és XAP lemezkészletet kell installálnunk. Ha ezzel megvagyunk, elindíthatjuk a „/usr/X11/lib/ConfigXF86/ConfigXF86” programot, ami elvileg néhány kérdés feltevése után elkészíti Xconfig fájlunkat. Valójában az esetek többségében ez a program csak valamiféle első közelítést képes generálni. Használható Xconfig fájlok nagy becsben állnak a Linux közösségben és ezeket kézzel kézzel adják. Ha első nekifutásra nem sikerült

installálás, feltétlenül olvassuk el a „/usr/X11/etc” könyvtárban a videokártyánkhoz tartozó README fájlt, mert meglepő dolgokat tudhatunk meg. Az ugyanitt található VideoModes.doc szintén hasznos bár elég tartalmas olvasmány. A /usr/X11/lib/Sample-Xconfig-files könyvtárban jónéhány, valakinél már bevált Xconfig található. Ezen adatok továbbá egy nagy csupor tea segítségével az X Windows szinte mindig installálható. Miért ilyen körülményes ez? Ne feledjük, hogy a Linux, mint minden más fejlett operációs rendszer csak 32 bites védett módban fut, így nem használhatja a videokártya BIOS-át, mindent magának kell intéznie, az összes ehhez szükséges paramétert pedig tőlünk kell megtudnia. Cserébe, ha ügyesek vagyunk, az elérhető legnagyobb felbontást állíthatjuk be, mert a Linux nem kötődik szabványos videomódokhoz.

Sikeres installáció után a rendszert a startx parancssal indíthatjuk el. Az fwm a bal felső sarokba kiteszi kis virtuális képernyő ablakát és az egérkurzor megjelenik. Ha ablakkal nem fedett részen lenyomjuk az egér bal gombját, kis menü jelenik meg, amelyből programot indíthatunk. Ha egy programot elindítunk, előbb ablakának csak a körvonala jelenik meg, azt az egérrel a kívánt helyre lehet húzni, majd a bal gomb lenyomásával helyezni. Ha csak 4Mb memóriánk van, türelemmel várjuk meg akcióink eredményét! Jobb gomb lenyomására az ablaklis-

tát kapjuk, innen tudjuk visszaállítani az ikonizált ablakokat. Az ablakok kerete mindenféle kontrolmezőkkel díszített, ezeket az MS-Windows-hoz hasonlóan kell használni.

A kis programmenüben a Slackware-hez adott néhány alkalmazás szerepel. Van itt PostScript viewer, rajzolóprogram, fájlkezelő (kettő is), man ablakos változata, néhány játék (Tetris!) és még jónéhány egyéb program. Ez a menü természetesen újrakonfigurálható. Meglephet, hogy a programok grafikus felülete mennyire nem egyforma. Az X Windows csak a legalapvetőbb funkciókat biztosítja, erre minden programozó olyan eszközkészletet (ú.n. widgetkészletet) épít fel, amelyet akar. Ez észveszejtő kavardást eredményez.

Most persze örülsz – nem is olyan rettenetesen bonyolult mindez. El kell keserítselek: a Unix elátkozott birodalmának éppen csak a szélét láttuk. Iszonyatos mennyiségű egyéb dolog van itt még, ha jobban megnézed, megérted, miért legyintenek csak komolyabb operációs rendszerrel dolgozók (öreg Unix-os rókák) az MS-DOS-ra és a Windows-ra. Tetszett? Van is miért: a Unix egyszerűen egy szép rendszer, felépítése elegáns, látszólag agyonbonyolított programjai döbbenetesen hatékonyak tudnak lenni értő kézben. Itt a vége, fuss el véle, remélem sikerült kedvet csinálnom a Linux-hoz!

Paller Gábor



Tengernyi és CD-hegyek!

<p>10 pack super value pak 4.500</p> <p>11-pack-megapak cd 6.500</p> <p>5 star games cd 2.500</p> <p>astronomica cd rom 6.500</p> <p>beer home brewing cd 4.500</p> <p>berlitz think/talk french cd 16.950</p> <p>berlitz think/talk german cd 16.950</p> <p>best of pc/win shareware cd 2.500</p> <p>boris vallejo cd 6.500</p> <p>bsdisc (infomagic) cd 4.500</p> <p>cd-rom workshop 4.500</p> <p>cd7 system 7 super 3.0 6.500</p> <p>check it pro deluxe 26.700</p> <p>chessmaster 4000 turbo cd 2.500</p> <p>complete windows set cd 2.500</p> <p>conan the cimmerian cd 4.500</p> <p>cyber race cd 4.500</p> <p>dr. communication cd 2.500</p> <p>dr. games for windows cd 2.500</p> <p>dr. windows cd 2.500</p> <p>entertainment (4cd set) 4.500</p> <p>fate of the starlords cd 2.500</p> <p>gst 1st design 6.750</p> <p>gst 1st press 6.750</p> <p>gst designworks ole2 13.500</p> <p>gst pressworks ole2 13.500</p> <p>helyes-e?/win 2.0 16.000</p> <p>home improvements cd 2.500</p> <p>just grandma and me cd 4.500</p> <p>labyrinth of time cd 6.500</p>	<p>learn to speak english cd 10.340</p> <p>lektor dos/win. 4.0 12.000</p> <p>linux 3 cdroms (dev. res.) 2.500</p> <p>linux bible 4.500</p> <p>ms dos 6.22 7.200</p> <p>ms flight sim. japan scenery jfk 3.760</p> <p>ms flight sim. new york sce. jfk 3.760</p> <p>ms mozart 1.0 6.550</p> <p>ms musical instruments 6.550</p> <p>ms space simulator 1.0 5.500</p> <p>ms strauss 1.0 6.550</p> <p>ms stravinsky 1.0 6.550</p> <p>our solar system cd 2.500</p> <p>plug-and-play linux cd 4.500</p> <p>programmers rom cd 2.500</p> <p>recognita go-cr 2.1 for win. 11.900</p> <p>selectware system ver. 6.2 cd 2.500</p> <p>shareware overload trio cd 4.500</p> <p>shareware supreme - win. cd 2.500</p> <p>space and astronomy cd 4.500</p> <p>spt-gib a.-m. hangos szótár 8.000</p> <p>technotools cd 2.500</p> <p>tripleplay english cd 4.500</p> <p>tripleplay plus english cd 9.970</p> <p>tripleplay plus french cd 9.970</p> <p>tripleplay plus german cd 9.970</p> <p>virtual tarot cd 6.500</p> <p>win platinum cd 2.500</p> <p>windows mate - gold cd 2.500</p> <p>wing commander iii cd 2.500</p>
--	---

(Ár ÁFA nélkül)

Budapest XIII. ker. Jászai Mari tér 3.

SOFTINVEST

Tel: 269-4738

269-4737

Fax: 269-4720

201-8619

Lev.cím: 1391 Budapest

Pf: 218.

szoftver
ABC

Sorozatunk utolsó részében, a most már Warpot használó barátunk az új 32 bites OS/2 operációs rendszer, multimédiás képességei felől érdeklődik...

K: Miközben a sok Warppal érkező ajándék programot mutogattad, sejtelmesen utaltál, valamilyen „hab a tortára” programra is...

V: Nem is csak programra, hanem programokra, mégpe...

K: Csak azt ne mondd, hogy még további ajándék csomagokat kapnak az OS/2 Warpot megvásárlók...

Ha a proci kifulladt...

IBM OS/2 Warp

V: Nem, azt azért nem, ezek a programok is még az ajándékcsoomag, a BonusPak részét képezik. Ezek tipikus olyan programok, amelyek futtatása során kiderül, hogy micsoda erő rejlik az OS/2-ben. És ezek nem mások, mint az OS/2 Warp multimédiás eszközei.

K: Gondolhattam volna, hogy a leglátványosabb részt ■ végére hagyod...

V: Igen, valóban ez volt a hátsó szándékom, hiszen a multimédia az egyik tipikus olyan terület, amelyik profi, többfeladatos operációs rendszer kíván. De nézzük meg inkább a valóságban. Lássuk a multimédia eszközök ikonjait tartalmazó irattartót...

K: Látom, tényleg van jó néhány alkalmazás.

V: Ezek a szép ikonok tulajdonképpen még csak alapfunkciókat testesítenek meg. Természetesen megtalálható a hangerőszabályzás, az audio CD-k lejátszásának lehetősége, itt állíthatod be, hogy a különböző rendszereményekhez milyen hangeffektusok tartozzanak, vagy...

K: Mondjuk egy hibás műveletnél megszólalhat a gép, hogy „Na de ilyet?!“?

V: Természetesen, sőt egy hangszerkesztő programot is találsz, amivel a hangkártyára kapcsolt eszközön, például mikrofonon keresztül érkező hangot merevlemezre rögzítheted, illetve szerkesztheted is.

K: Szerkeszthetem?

V: Például a felvett hangot vissz-

hangosíthatod, bizonyos részeket kivághatsz, újakat beszúrhatasz, és mindezt természetesen a Warpban megszokott könnyedséggel. Pillanatok alatt nagyon jópofa hangeffekteket lehet elérni.

K: Ott van egy ikon, ami olyan, mintha egy film lenne...

V: Az is, ugyanis mozgóképet is lejátszhatsz minden kiegészítő hardver nélkül. És ezek a filmek, hangosfilmek is lehetnek. A hang megszóltatásához természetesen már valamilyen hangkártyára van szükség.

pet tartalmazó fájlok, például amit a Warp CD-s verziójával kapsz, akkor már el is kezdheted az ezekkel történő machinációkat a kis Warpos stúdióban.

K: Ezt kifejténéd egy kicsit részletesebben?

V: Gondoltam, hogy ez érdekelni fog. Az IBM Video IN/2 programba egyszerre két mozgóképet is betölthetsz. Az egyik a forrás film lesz, míg ■ másik a szerkesztett film.

A szerkesztett filmbe a forrásból teljes egészében részleteket bemásolhatsz, mi-

De ha véletlenül Autodesk Animator animációt kapsz egyik barátodtól, akkor sem kell megijedni. A Warpod azt is lejátsza.

K: Már csak az hiányzik, hogy a videokameráról számítógépre rögzíthessek ilyen mozgóképeket...

V: Ezt is támogatja ■ Warp, mégpedig a BonusPakban található Video IN programmal. Viszont ekkor már kiegészítő hardverre van szükség, ami a számítógép és ■ videokamerád kapcsolódását megoldja. Ha ez megvan, akkor akár a videofilmjeidet is szerkesztheted.

K: De ehhez már biztosan külön programot kell vásárolni...

V: Nem, ez is a Warp része. És ahhoz, hogy ügyes kis montázsokat készíts, nem is kell külső kamera. Ha már van két vagy több mozgóké-

közben olyan funkciókat használhatsz, mint például képkockánkénti előre, illetve hátra játszás, de sorolhatnám. Néhány perc alatt kiváló

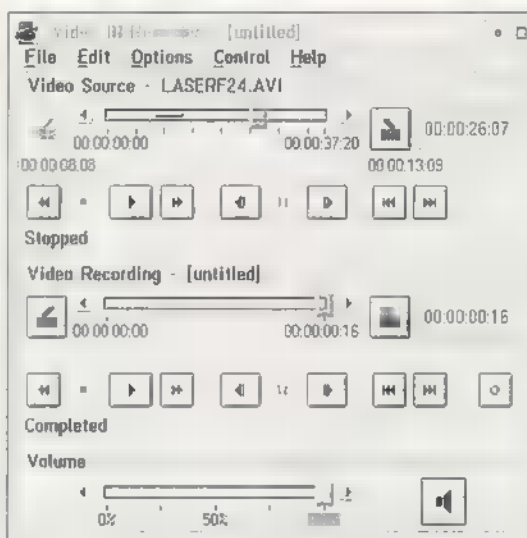
már olyan szinkronizált filmet, ahol a kis japán karatés szája már rég nem mozog, amikor megszólal a szinkron hang. Ilyen problémákon is segíthetsz a Warppal. Sőt, a filmed-

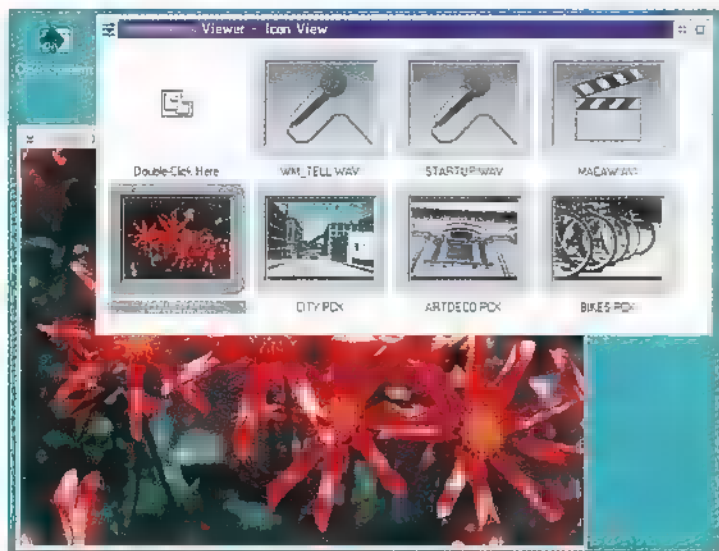
ről a hangot levághatod, illetve egy másikat keverhetsz hozzá.
K: Hát ez nem semmi! És mik ezek ■ szép kis diák ebben az ablakban. Ez is valami multimédia lehet, mert mikrofont és csapót is látok közöttük...

V: Igen, ez a MultiMedia Viewer nevű alkalmazás, ami természetesen szintén a BonusPak része. Ez a szép grafikus ábráidból kis diákat készíti, ami könnyen áttekinthetővé teszi azokat. Természetesen sok grafikus formátumot ismer.

K: De így kisebb lett a felbontás, nem?

V: Ha azonban a dia keretére rákattintasz kétszer, akkor teljes nagyságában nézheted meg a grafikus képet. De mint látod, mozgókép, illetve hang is bekerülhet a diáid közé.

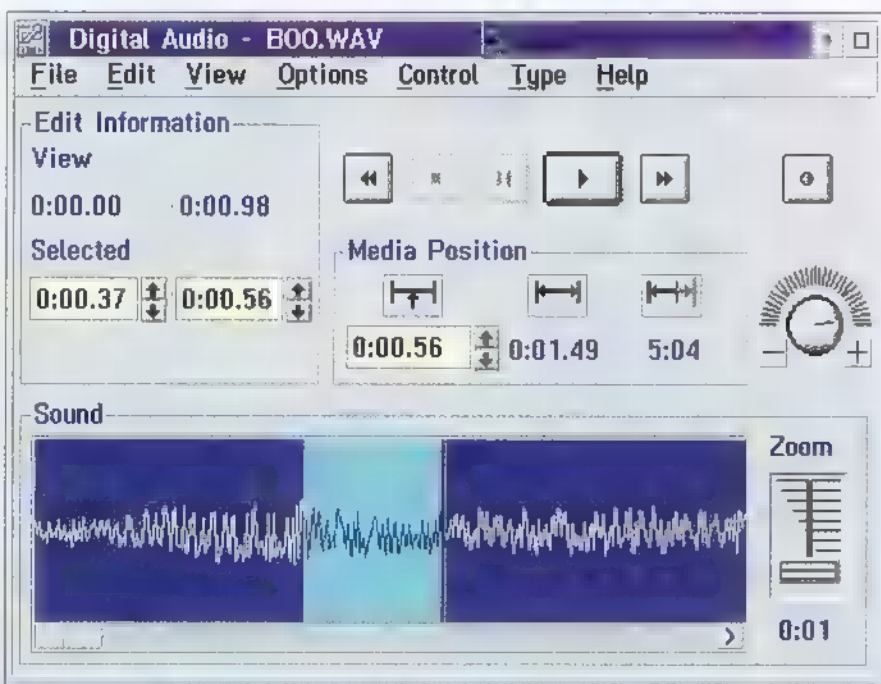




Gondolom, ezek után már nem meglepetés, hogy itt a keretre való rákattintás a film, illetve a hang lejátszását fogja eredményezni. És még egy érdekesség, ilyen grafikus diává alakulnak át a Kodak PhotoCD-s képek

tővé teszi. Természetesen ehhez a Warp által támogatott speciális kártya bővítés szükséges, mégpedig egy WIN/TV kártya. De amint ez megvan, teljesül ez a vágyad is...

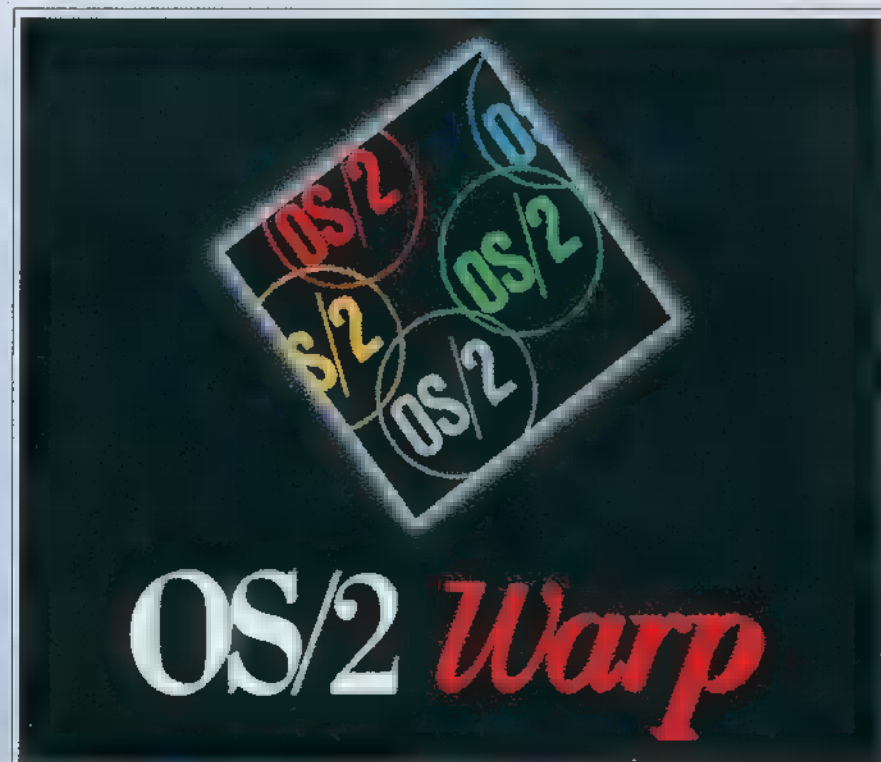
K: Van még valami a tarsolyodban?!



is, és hasonló könnyedséggel tudod nézegetni őket a Warp segítségével...

K: Tudod mit, egyszerűbb lenne, ha inkább azt sorolnánk fel, hogy mit nem tud a Warp.

V: Majdnem elfelejtettem! Az OS/2 Warp-pal kapsz egy konferencia szoftvert is, aminek Person to Person (P2P) a neve. Ez lehetővé teszi számodra, hogy telefonon ke-



Mondjuk a TV-t nem tudom nézni vele, de egyébként minden

V: Ma nincs szerencséd, ugyanis a Warp még ezt is lehetővé teszi. Természetesen ehhez a Warp által támogatott speciális kártya bővítés szükséges, mégpedig egy WIN/TV kártya. De amint ez megvan, teljesül ez a vágyad is...

resztül információkat megoszthass másokkal, mondjuk egy Warpot használó barátoddal. Ez a közös clipboard, vágólap használatán kívül jelentheti azt is, hogy amit az egyikőtök lát a saját monitorjának P2P ablakában, azt a másik is ugyanúgy látja. Ha Te egy vonalat rajzolsz, akkor az azonnal megjelenik a túloldalon is. Sőt, mutogathatsz is rajzodon, ekkor egy kéz a túloldalon Te egérmozgásodat követve szintén mozog majd. Persze a neved is szerepelni fog a túloldali mozgó kéznél.

K: Annak mi értelme, ha két gépet kapcsolok össze?

V: De nem csak két gépet kapcsolhatsz össze. Például a BonusPak-ben található Internet Connection alkalmazással rákapcsolódsz az Internetre és azon keresztül használod a P2P-t. Így akár a világ különböző országaiban tanuló barátaiddal egy időben összekap-

csolódhattok és valódi Warpos konferenciában vehettek részt...

K: Hát ez már nekem sok... Tudsz még valami újat mondani?

V: A legérdekesebb, úgy mond legWarposabb dolgokat igyekeztem bemutatni. Egyet azonban tapasztalni fogsz a használata során: annyi ötletes dolgot tartalmaz, hogy még több hónap használat után is találsz újdonságot benne. Remélem, hogy néhány hét múlva Te fogsz nekem Warp trükköket mutogatni...

Tippek és trükkök

47

7.tipp

Egy nagyon trükkös tipp a következő: ■ baloldali egérgombbal jelöld ki ■ munkaasztalt. Ezután nyomd le egyidőben ■ ■ Ctrl-Alt-Shift-O billentyűket és várj egy picit. A többit majd meglátod... (Nem sérül meg semmi, ■ félj!!)

```
/* Minden REXX program így indul... */
call RxFuncAdd
'SysLoadFuncs', 'RexxUtil', 'SysLoadFuncs'
call SysLoadFuncs
rc = SysSaveObject(., '<WP\DESKTOP
>', 'Synchronous')
say 'rc = ' rc
/* A REXX program vége */
```

8.tipp

Néhány trükkös billentyű/egér kombináció:

Objektum jellemzők szerkesztése: Alt+ENTER vagy ALT-dupla bal egérgomb;

Objektum megnyitása a szülő ablak bezárásával: Shift-dupla bal egérgomb;

Ablak felszín alatti mozgatása: a szokásos ablakmozgatás + CTRL.

9.tipp

A munkaasztal elmentése parancsorból is kérhető a Warp szuper REXX programnyelvének segítségével. Egyszerűen csak géped be például a MENT.COMD nevű fájlba a következőt:

10.tipp

Néhány információforrás ■ CompuServe-en:

PC World OS/2 kérdés-felelet fórum:

GO PWOFORUM

IBM OS/2 fórumok:

GO OS2SUPPORT (az IBM ügyfél támogatása)

GO OS2USER (más felhasználókkal társalgás OS/2 kérdésekről)

GO OS2DF1

GO OS2DF2 (OS/2 alatt fejlesztőknek, legyen az REXX, C, C++, BASIC, stb.)

RED SHIFT

Csak a csillagok fényét vizsgálva lehet megmondani a csillagok távolságát. Ennek a feladatnak az a megoldása, hogy a csillagok fényét vizsgálva megmondhatjuk, hogy milyen irányba mozognak. Ha a csillagok fényében a vörös felé tolódik el a spektrum, akkor azt mondhatjuk, hogy a csillag távolodik tőlünk. Ha a kék felé tolódik el, akkor azt mondhatjuk, hogy a csillag közeledik tőlünk.

Ne felejtjük meg, hogy a csillagok fényében a vörös felé tolódik el a spektrum, akkor azt mondhatjuk, hogy a csillag távolodik tőlünk. Ha a kék felé tolódik el, akkor azt mondhatjuk, hogy a csillag közeledik tőlünk.

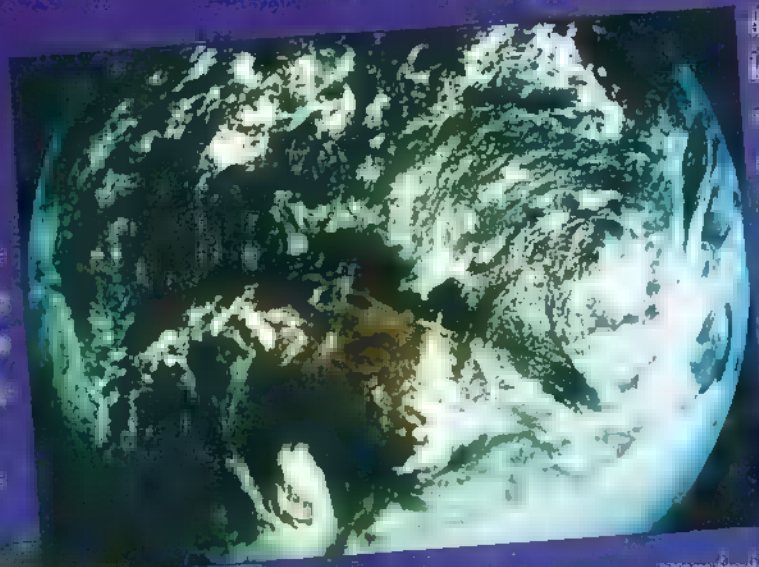
Válaszok: A csillagok fényében a vörös felé tolódik el a spektrum, akkor azt mondhatjuk, hogy a csillag távolodik tőlünk. Ha a kék felé tolódik el, akkor azt mondhatjuk, hogy a csillag közeledik tőlünk.

Há feljössz hoztam megmutatom a legújabb csillagterképet, most kaptam meg CD-ROM-on, úgy biztos könnyebb lesz kiválasztani – sügta a hű magá elé sodálkozott hogy hirtelen mennyi új csillag jelent meg körülöttem. Mialatt figyeltem a csillagok fényében a vörös felé tolódik el a spektrum, akkor azt mondhatjuk, hogy a csillag távolodik tőlünk. Ha a kék felé tolódik el, akkor azt mondhatjuk, hogy a csillag közeledik tőlünk.

Megmutatom a legújabb csillagterképet, most kaptam meg CD-ROM-on, úgy biztos könnyebb lesz kiválasztani – sügta a hű magá elé sodálkozott hogy hirtelen mennyi új csillag jelent meg körülöttem. Mialatt figyeltem a csillagok fényében a vörös felé tolódik el a spektrum, akkor azt mondhatjuk, hogy a csillag távolodik tőlünk. Ha a kék felé tolódik el, akkor azt mondhatjuk, hogy a csillag közeledik tőlünk.

Ha feljössz hoztam megmutatom a legújabb csillagterképet, most kaptam meg CD-ROM-on, úgy biztos könnyebb lesz kiválasztani – sügta a hű magá elé sodálkozott hogy hirtelen mennyi új csillag jelent meg körülöttem. Mialatt figyeltem a csillagok fényében a vörös felé tolódik el a spektrum, akkor azt mondhatjuk, hogy a csillag távolodik tőlünk. Ha a kék felé tolódik el, akkor azt mondhatjuk, hogy a csillag közeledik tőlünk.

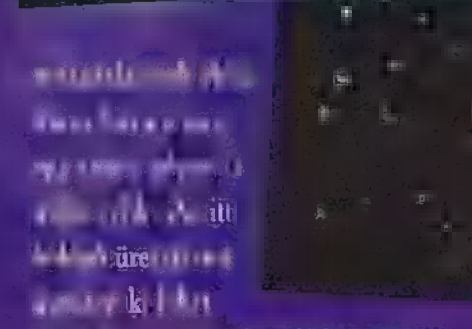
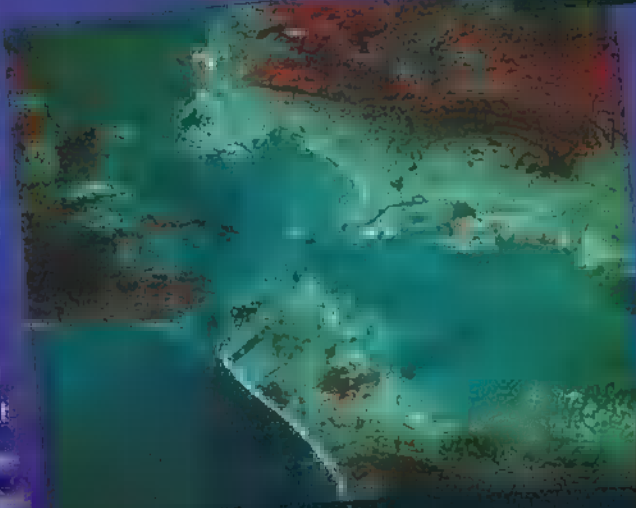
éjszakai feltehetően az egyik legújabb csillagterkép, amely a csillagok távolságát megmutatja. A csillagok fényében a vörös felé tolódik el a spektrum, akkor azt mondhatjuk, hogy a csillag távolodik tőlünk. Ha a kék felé tolódik el, akkor azt mondhatjuk, hogy a csillag közeledik tőlünk.



és az új csillagterkép, amely a csillagok távolságát megmutatja. A csillagok fényében a vörös felé tolódik el a spektrum, akkor azt mondhatjuk, hogy a csillag távolodik tőlünk. Ha a kék felé tolódik el, akkor azt mondhatjuk, hogy a csillag közeledik tőlünk.

eseményt kereső funkciót. Ennek segítségével játszva megtudhatja kedve se domináns bolygónak együttállás idejét, ezzel is kedvezőbb körülményeket teremtve a hódításhoz. Ugyanakkor a csillagok fényében a vörös felé tolódik el a spektrum, akkor azt mondhatjuk, hogy a csillag távolodik tőlünk. Ha a kék felé tolódik el, akkor azt mondhatjuk, hogy a csillag közeledik tőlünk.

lító, az egyik legújabb csillagterkép, amely a csillagok távolságát megmutatja. A csillagok fényében a vörös felé tolódik el a spektrum, akkor azt mondhatjuk, hogy a csillag távolodik tőlünk. Ha a kék felé tolódik el, akkor azt mondhatjuk, hogy a csillag közeledik tőlünk.



A csillagok fényében a vörös felé tolódik el a spektrum, akkor azt mondhatjuk, hogy a csillag távolodik tőlünk. Ha a kék felé tolódik el, akkor azt mondhatjuk, hogy a csillag közeledik tőlünk.

A csillagok fényében a vörös felé tolódik el a spektrum, akkor azt mondhatjuk, hogy a csillag távolodik tőlünk. Ha a kék felé tolódik el, akkor azt mondhatjuk, hogy a csillag közeledik tőlünk.

Wahay csillagterkép, amely a csillagok távolságát megmutatja. A csillagok fényében a vörös felé tolódik el a spektrum, akkor azt mondhatjuk, hogy a csillag távolodik tőlünk. Ha a kék felé tolódik el, akkor azt mondhatjuk, hogy a csillag közeledik tőlünk.

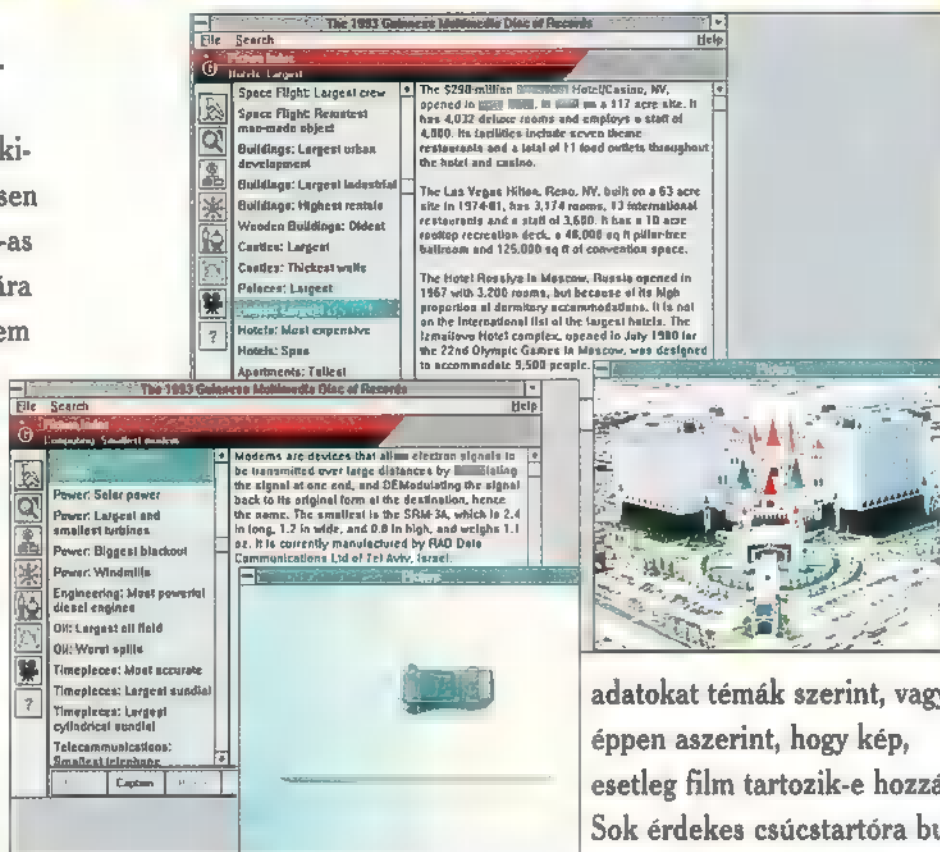
Fontosnak tartom a csillagok fényében a vörös felé tolódik el a spektrum, akkor azt mondhatjuk, hogy a csillag távolodik tőlünk. Ha a kék felé tolódik el, akkor azt mondhatjuk, hogy a csillag közeledik tőlünk.

Ha kaptam meg CD-ROM-on, úgy biztos könnyebb lesz kiválasztani – sügta a hű magá elé sodálkozott hogy hirtelen mennyi új csillag jelent meg körülöttem. Mialatt figyeltem a csillagok fényében a vörös felé tolódik el a spektrum, akkor azt mondhatjuk, hogy a csillag távolodik tőlünk. Ha a kék felé tolódik el, akkor azt mondhatjuk, hogy a csillag közeledik tőlünk.

Guinness '95

Records

Kiskoromban mindig szerettem volna egy „Igazi”, Guinness rekordok könyvét. Hogy mi tetszett benne, már nem tudom, végül is csak egy nagy adathalom, érdekes képekkel. Hasonlóan fest a Software Toolworks (Grolier készítés) kiadványa is, amely természetesen CD-n kapható. Hozzánk a 93-as kiadás jutott el, azóta bizonyára újabbak is elkészültek, bár nem valami nagy szám. Viszonylag épkeztláb windowsos kezelőfelületet rittyentettek a programozók, ahol az adatokhoz csoportosítva férhünk hozzá. Ábécébe rendezve mazsoláztatunk a rekordok között (egész pontosan 3621 adat közül választhatunk), kereshetünk kulcsszó alapján, de legyűjthetjük az



kontam, közöttük 31 magyarra is: világbajnok úszónők Krizstina Egerszegi (így, „zs“-vel) méltán vetekszik Erzsébet Bathori-val, aki pontosan 610 áldozatával a legeredményesebb gyilkos volt a Földön a 1600-as években. Magunké- nek mondhatjuk L. Szabo úr leg- hosszabb uborkáját sőt, a világ legkisebb ikerpárja is magyar volt, teljes 30 inch magasságuk- kal (nem tudom, összesen vol- tak-e ilyen magasak?!).

adatokat témák szerint, vagy éppen aszerint, hogy kép, esetleg film tartozik-e hozzá. Sok érdekes csúcstartóra buk-

Mr. Chaos

MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS

Hogyan is Urmat, van a színházban bo- natalni Önöknek az év- szentek ünnepét, a leg- újabb Windows fel- letet, a Desktop Pythonos it!

És most következzen valami egészen más!

dicséretben! Egy CD-án- nág- és film- szívet nézhetünk, és egy-két angol program- mocska is. A SWAN-osa) felpo- kol a winchester- re. Ezek közt megtaláljuk a Pig Game, a Chicken Game, a Chicken Game játékokat is (már a Windows 3.11-es verziójában is megvan).

A vilá- kinti an- gol cine- pat már- sen ler- te te- vább, be- térkört a vi- dicsé- szet meg nagy két lezal- kompozíciókat, amelyek hamar felváltják az- ukat. És most következzen valami egészen más! Milyen a program min- denkét képes kivágni a- bekezdésből: alapho- va klikkelj a képernyőn. De teljesen új- rantarl, hol egy- grótesk animá- ció „mondja” el a képer- nyőt. Feladást jelent- nek az abszurd játékok (gyönyörűen iszonyato- sok!) és Monty Python fimrészletek: láthatjuk a- napóráj-jelenetet, a- t- járások minis- teriumát, azt a- bizonyos te- metkezési vál- lalkozós jete- tet, és még nek száz ap- róka film- vésztet a- Monty Python- vésztésből. És most következzen valami egészen más!

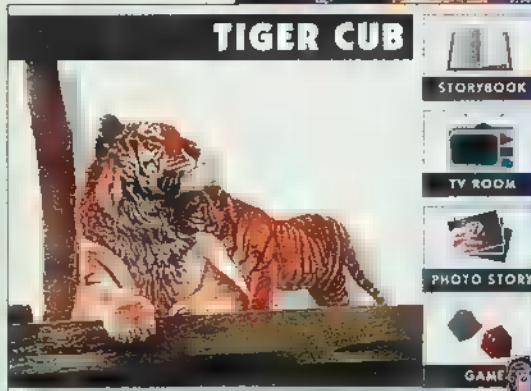
Mr. Chaos



Előző számunkban beszámoltunk legújabb fejlesztéseikről, a Ghosts-ról és a The New Dictionary of the Living World-ról. Közéleg az új program, a Stress, amely a XX. századi népbetegségről szól majd.

A Media Design Interactive az elmúlt év(ek)ben nagyon aktív volt, elkészített vagy tíz különböző multimédiás CD-t. A magyar közönség számára (sajna) nem ismert a kiadó, idehaza még egyetlen üzletben sem láttam termékeit – mégis említésre méltó, igényes, elsősorban oktató jellegű és „enciklopédikus” anyagokat gyárt.

Addig is kukkoljunk meg egy-két régebbi slágert, például a Cute'n Cuddlies-t. Ez valami olyasmit tesz, hogy Cukipofák, és elsősorban gyerekek számára készült. Legalábbis remélem, mert az egyes állatkák meghatározása körülbelül ennyi: „Kutyus. Leginkább otthon, a ház körül találsz, onnan lehet megismer-



ni, hogy gyakran vakkant”. Ezt nemcsak elolvashatja, hanem meg is hallgathatja ■ nebuló. Érdekes filmeket játszik le ■ gyerekek számára kedvesebb állatok életéről – a fotóalbumban fényképeket mutat. Találkozunk a Cicával, a Ku-

tyussal, a Sünnivel, a Zsiráf-fal, a Malaccal, a Szamárral, a Koalával, és még néhány közkedvenc „plüss” állatkával. Minden bemutatott állathoz külön játék is tartozik: puzzle, memória, vagy efélék.

Egy picit „interaktívabbá” teszi a kölyköt, és így talán észre sem veszi, hogy játék közben tanul.

A program

rendkívül aranyos és látványos, bár szerintem tényleg csak térden ülő apróságok számára. Ára azonban nem a hazai csemetéknek való: 69 dollár körül van, ami talán már csökkent, hiszen majd' fél éves a program.



Hasonló, bár nem éppenséggel kedves állatokról számol be a Creepy Crawlies: fura, szokatlan és rusnya állatok enciklopédiája.

Hetvennégy rusnyaság található a CD-n. Férgek, csúszómászók, nyálkások, lepke el ■ képernyőt. Információtartalma nem hasonlítható össze egy igazi enciklopédiával, mindenesetre érde-

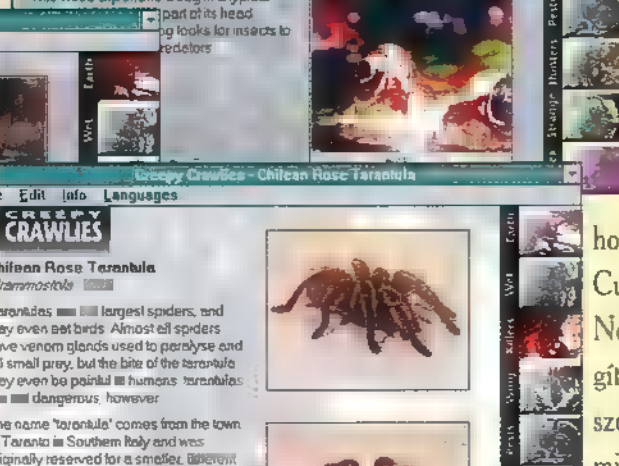
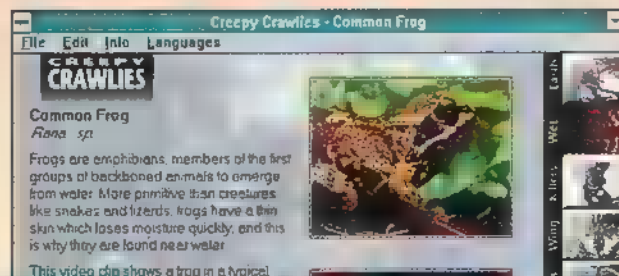
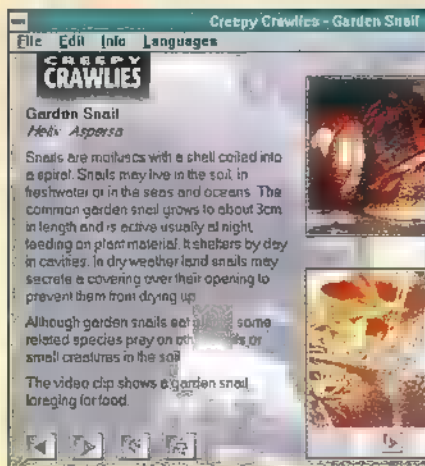
teg féle info-t tartalmaznak, ám egyikük sem kielégítő, néha még nem is pontos. Hasznuk igazán csak akkor van, ha segít felkelteni a gyerek érdeklődését.)

A „kreatúrákat” 7 csoportba osztották: szárazföldi, nedves, gyilkos, szárnyas, kártevő, vadászó és furcsa szokásokkal rendelkező szörnyszülöttekkel találkozhatunk. Minden lény-

szoros életrajzukat, nem hiszem, hogy ez elegendő lenne akár egy amatőr zoológus számára is.

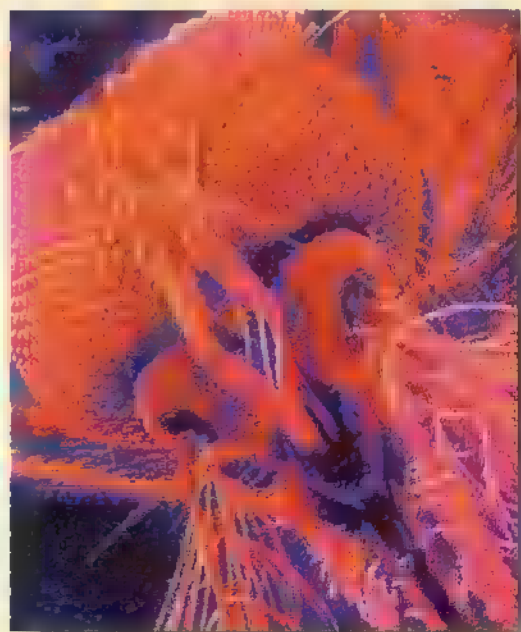
Aki igazán szereti az állatokat, az nem riad vissza a nyálkás meztelen csigától, élvezettel vizsgálja ■ százlábút és valószínűleg szeretettel babusgatja a tarantulát is. Mindkettővel találkozni a lemezen, és persze még jónéhány társukkal is: sáskák, hangyák, csigák, pókok, gilisztafélek, lepkek, döngicsélő rovarok ■ választék.

Mr. Chaos



kes és figyelemreméltó gyűjtemény. (Megfigyelhető, hogy mennyire felületesek ■ multimédiás CD-k: renge-

hez fotókat, filmrészleteket és hanganyagot is mellékeltek. Ezeket szöveges információval kiegészítették, és így valami egész-féle kerekedett. Itt sem törekedtek ■ tökéletes állathatározó megalkotására, de lényegesen több információhoz jutunk, mint ■ Cute'n Cuddlies-ban. No, azért nem kielégítő, hogy a furcsa szokások feliratnál mindössze 7-8 állatot találtam, s bár megtudtam latin elnevezésüket, és néhány





Karácsonyi láz – fellapozva az értelmező szótárt, a következőket találhatjuk: Azon periodikusan jelentkező sokkos állapot, amelyben a szerencsétlen beteg öntudatlanul, hasznos és haszontalan tárgyak szerzésére pazarolja drága idejét és gondos munkával gyűjtött fizetőeszközeit.

Az állapot Mr. Chaos szerint megegyezik a „Harácsony” jellegzetes tüneteivel. No, hát egy kellemes decemberi napon rajtam is kitört a dolog, mit volt mit tenni, nekiindultam a városnak. Sehol semmi – summáztam a nyugatinál este nyolckor. Ekkor pillantottam meg a halvány fénysugarat, amely a térről

nyíló kis utcából eredt. MCD, hirdette egy felirat diszkrétén. Nem GIGA-SHOP, vagy HiperDiscont egyszerűen MCD. Lássuk mi is rejtezik a felirat mögött. Egy emeletes zeneáruház, ahol szinte fantasztikusan széles választék és rendkívül udvarias kiszolgálás fogadott. Egy barátom jegyezte meg, hogy mire bejutott, legalább három eladó szólította le. A legnagyobb meglepetés akkor ért, amikor elkezdtem a hosszú asztalok között sétálgatni, kedvenc előadóim CD-i után vadászva. S láss csodát minden előadó a helyén, abc sorrendben, hihetetlen precízséggel. Nem csak a vadonatúj slágerek, hanem a régebbiek is szinte hiánytalan rendben sorakoznak. Az árak jobban igazodnak a magyar zse-

bekhez, sok akcióval is találkoztam. A bolt egy kis belső része rendszeres találka helye az 1000 forint alatti CD-k és az 500-at nem meghaladó kazetták kedvelőinek. Ez nem jelent rosszabb minőséget, vagy gyengébb árut – egyszerűen csak nagyszerű akciókat és hatalmas kedvezményeket.

A komolyzene és a Jazz rajongói szelektálva lelhetik fel kedvenceiket.

S ha valami nincs meg, – egy gigantikus listából – kívánságra megrendelik. Az MCD szinte minden vadonatúj lemezt beszeresz, és később

ezeket nem felejt el pótolni. Természetesen van, amiből havonta csak kettő fogy, de a teljesség kedvéért ezt is a polcaikon tartják. A karácsonyi láz elmúlt ugyan, de a vájtfülűek most kell, hogy felkapják a fejüket. Ajándékozni mindig lehet. Innen pedig van mit...

(x)



MCD Játéki

Egy kicsi nyomozásra lesz szükséged a feladathoz. Írd meg az MCD Zeneáruház pontos címét. A beküldők között 15 CD-t sorsolunk ki.

**Címünk:
PC-X Magazin
1536 Budapest
H-336**

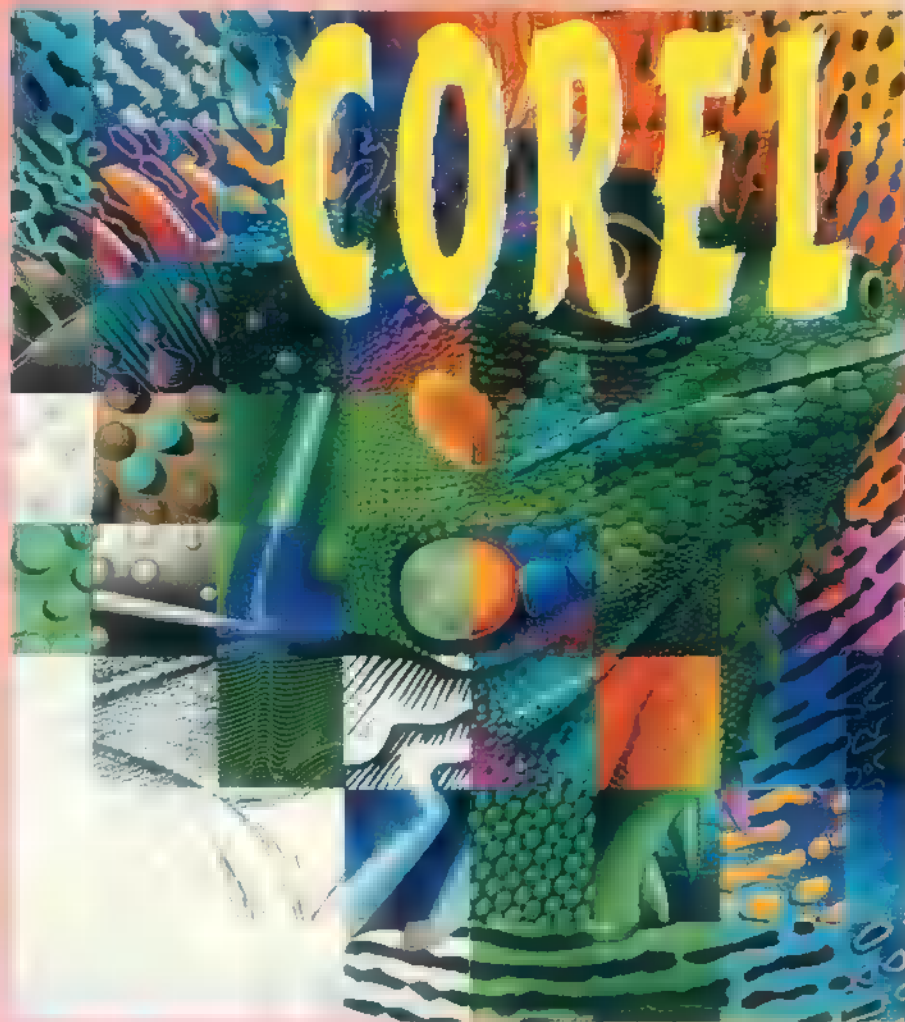
KÖNYVED, LAZA KIRÁNDULÁSRA INVITÁL A PC-K:

COMPACTIV

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MAGAZIN AZ

A3-on!

MÁRCIUS 1-ÉTŐL KEZDVE MINDEN SZERDÁN, DÉLUTÁN 16.40-16.55-IG SZEMÉLYESEN IS TALÁLKOZHATSZ VELÜNK. HA LEMARADTÁL RÓLA, MÉZZ BENNÜNKET HÉTVÉGÉN, AZ ISMÉTLÉSSEN! GARANTÁLTAN TETSZENI FOG!



TIPPÉK!

Januári számunkban azt néztük meg, hogyan lehet a CorelDRAW-t egy kicsit gyorsabb futásra bírni. Most két kevésbé ismert és éppen ezért ritkábban használt funkciót – pontosabban az egyik az funkció csoport – szeretnék bemutatni.

Először nézzük meg az objektumok között végrehajtható logikai műveleteket! Egy vagy több rajzelem között (némi korlátozással) végezhetünk logikai **ÉS, VAGY, KIZÁRÓ VAGY** műveletet, illetve egy rajzelemből kivonhatunk egy vagy több másik rajzelemet. Mire is jók ezek a funkciók?

A logikai **KIZÁRÓ VAGY**, ami már-már történelmi távlatokra tekint vissza, hiszen már a CorelDRAW! első változatában is szerepelt. Az ötös változatig ez volt az egyedüli eszközünk maszkok készítésére (most már egyszerűbb és jobban használható a PowerClip funkció). Ugyanis ha két rajzelemből egyet csinálunk az ARRANGE Combine funkcióval, akkor az így létrejövő alakzat „lyukas” lesz ott, ahol a két rajzelem fedte egymást. Ha több rajzelemet „Combine”-olunk össze, akkor az új objektum ott lesz lyukas, ahol páros számú és ott lesz látható, ahol páratlan számú rajzelem fedte.

Az előző – négyes – verzióban jelent meg a „hegesztő”, vagyis a Weld. Ha kijelölünk két vagy több rajzelemet és ezekből egyet csinálunk az ARRANGE Weld funkcióval, akkor az így létrejövő új objektum pontosan ugyanazt a területet fedti le, amelyet az eredeti rajzelemek, és a „felesleges” vonalakat kiszedi a program.

A CorelDRAW néha „összezavarodik” ha egyszerre több rajzelemet jelö-

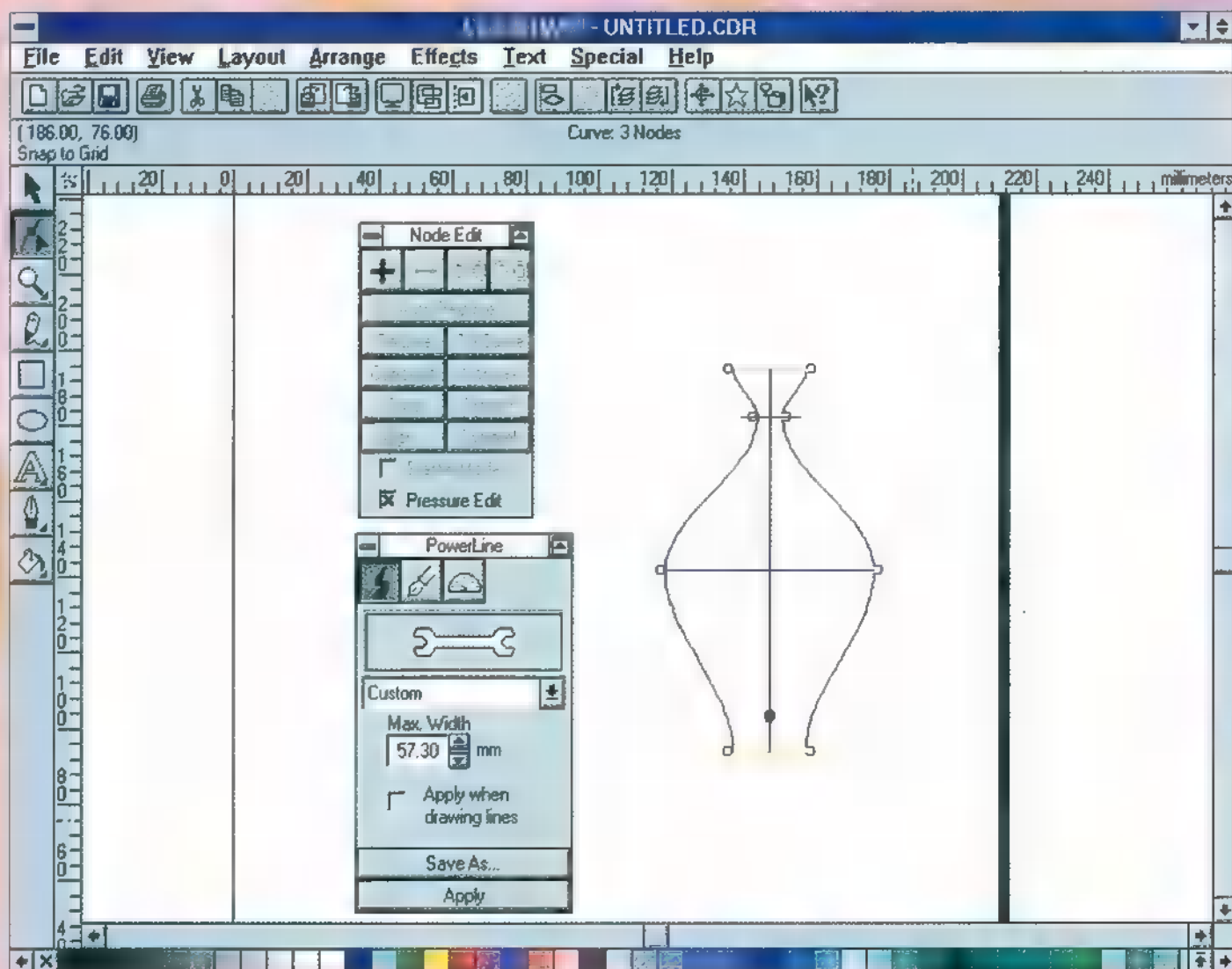
lünk ki ■ Weld előtt, főleg ha nem egyesével (azaz a SHIFT-tel), hanem kijelölő négyzettel vagy úgy, hogy az összes rajzelemet kiválasztjuk (EDIT Select All vagy kétszer ■ nyílra klikkelve), ezért érdemes ilyenkor kettesével „Weld”-elgetni.

Előfordulhat, hogy sokkal egyszerűbb egy-egy objektumot több más rajzelem metszeteként létrehozni, ilyenkor jön jól az ARRANGE Intersection funkció, amely ■ két objektum egymást takaró részeiből hoz létre egy új rajzelemet. Ezzel ■ funkcióval tulajdonképpen azt a területet kapjuk meg, ami lyukként jelentkezik Combine-nál, míg ■ Weld-nél fedett. Amiben eltér az Intersection ■ Combine-tól és ■ Weld-től, hogy a két eredeti rajzelem is megmarad, míg a másik kettőnél nem.

Végül, de nem utolsó sorban meg kell említenünk az ARRANGE Trim funkciót, amellyel egy rajzelemet vonhatunk ki egy másiktól.

A műveletek előtt természetesen ki kell jelölnünk azokat – mind a négy esetben minimum kettőt, de lehet többet is –, amelyeken a funkciókat végre akarjuk hajtani. De nem mindegy, hogy milyen sorrendben jelöljük ki őket. A kivonásnál még az eredmény formáját is befolyásolja, hiszen nem mindegy, hogy mit vonunk ki miből, ezért először mindig ■ kivonandó(ka)t kell kiválasztanunk és csak utána a kisebbítendő. Az eredmény körvonala és kitöltése pedig mindig ■ legutoljára kijelölt rajzelem attribútumaival fog meg-egyezni.

A CorelDRAW mielőtt nekikezdené az érdemi műveletnek, valamennyi kijelölt objektumot átalakítja görbékké (stringeket, téglalapokat és ellipsziseket), éppen ezért paragrafus szöveget és bitmapet nem használhatunk eme műveletek során. Továbbá nem használhatunk csoportokat és olyan rajzelemeket, amelyek ún. mester (Master) objektumok.



Ennek ismeretében például a képen látható METAL felirat még egy lassabb gépen is pillanatok alatt elkészül. Hogy valóban gyorsan tudjunk haladni, a Nudge értékét a Preferences-ben állítsuk 25 mm-re. Erre azért van szükség, mert így kényelmesen tudunk másolatot létrehozni a feliratról: megnyomjuk a szürke plusz billentyűt, majd néhányszor a felfelé vagy a lefelé mutató nyilat.

1. hozzuk létre a feliratot (a példában Compacta Black, 200 pont, 25% betűköz), és rakjuk a lap közepére;

2. készítsünk róla egy másolatot;

3. rajzoljuk meg a „törésvonalat” szabadkézzel;

4. a törésvonal két végpontjából kiindulva rajzoljunk egy akkora zárt alakzatot, ami lefedi a felirat alját;

5. húzzunk egy akkora téglalapot, amelyik lefedi a felirat tetejét és rólóg az előző pontban készített objektumra;

6. jelöljük ki először a 4. majd ■ 5. pontban elkészített rajzelemet és válasszuk az ARRANGE Trim funkciót;

7. jelöljük ki az egyik „vágóeszközt” majd a feliratot, és ismét ARRANGE Trim;

8. a másolatról csináljunk egy másolatot és helyezzük a már félbevágott felírra;

9. ezt a másolatot vágjuk el a másik „vágóeszközzel”, majd töröljük a „vágószerszámokat”;

10. a két fél feliratot fessük ki színátfolyásos kifestéssel – Fountain fill-lel vagy magyarul verlauffal –, a képen a felső kékből fehérbe, az alsó pedig barnából sárgába megy át;

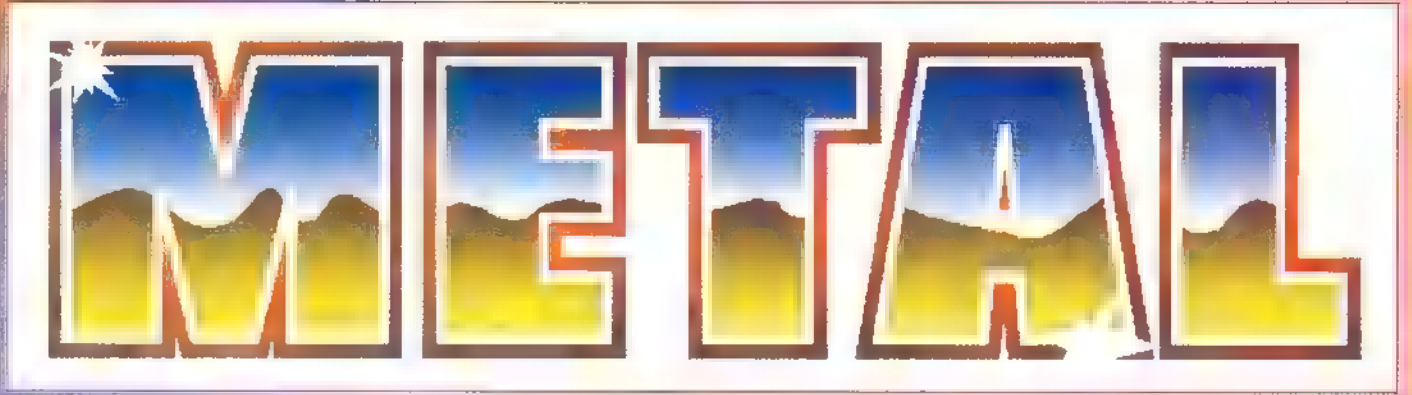
11. a másolatról készítsünk egy újabb másolatot és az EFFECTS Contour (CTRL+F9) funkcióval csináljunk egy vékony keretet (Outside, 3 mm, 1 Steps);

12. az ARRANGE Separate-tel szedjük kettőbe, majd a keretet Ungroup-oljuk (egy objektumból álló csoportot is létrehozhat ez az effektus);

13. a feliratot alakítsuk görbévé és vágjuk darabjaira (CTRL+Q és CTRL+K);

14. daraboljuk szét ■ keretet is, majd az egyes betűket Combine-oljuk össze;

15. a betűk körvonalát fessük ki – akár egy lépésben is – radiális színátfolyással (a képen barnából narancssárgába megy át);



16. a keretet tegyük a felirat alá (SHIFT+PGDN);

17. végül a megmaradt másolatot tegyük az egész tetejére és adjunk neki egy 1-1/2 mm-es fehér körvonalat.

Az ínyencek saját vagy a szimbólum könyvtárban található csillagokkal is díszíthetik az egészet. Például a Geographic Symbols könyvtárban nagyon jó díszítőelemeket találunk. Egy 486-os gépen ezt majdnem hogy hamarabb meg lehet csinálni, mint ameddig az elmondása tart.

A CorelDRAW egyik leginkább mellőzött funkciója a PowerLine. Ezt az eszközt valószínűleg szinte csak a nyomásérzékeny digitizáló táblával rendelkezők – vagy még ők sem – és néhány nagyon „elvarázsolt coreles” használja. Az a nagy igazság, hogy ez idáig én is nagy ívben elkerültem, egy-két ritka kivételtől eltekintve. A Computer Karácsonyon azonban ■ kezembe került egy könyv – a CorelDRAW! 5 Unleashed –, és ebben láttam, hogy hogyan lehet például vázát készíteni egy vonalból.

1. húzzunk egy kb. 100 mm hosszú függőleges vonalat;

2. nyissuk ki a PowerLine és ■ Node Edit tekerescsmenüket (CTRL+F8, illetve kétszer klikkelni az átalakító szerszámmra);

3. ■ PowerLine menüben válasszuk ki ■ Max.Width eljárást, állítsunk be 20 mm szélességet és kapcsoljuk ki az „Apply when drawing lines” kapcsolót;

4. válasszuk az átalakító szerszámot és a Node Edit menüben kapcsoljuk be a Pressure Edit kapcsolót;

5. klikkeljünk egyet ■ vonal felső 1/5-nél (megjelenik egy kis fekete pont);

6. nyomjuk meg a szürke pluszt vagy klikkeljünk a Node Edit menü plusz gombjára;

7. a csomópont szélességét húzzuk össze kb. a felére;

8. hozzunk létre egy pontot a vonal felénél és húzzuk szét a duplájára;

9. hozzunk létre egy pontot a vonal aljánál és húzzuk össze;

10. ha úgy gondoljuk, akkor mentjük el mondjuk „Váza” néven (Save As) és próbáljuk ki egy másik vonalon (Apply):

(Tulajdonképpen a váza már kész is van, de így nagyon sok felesleges helyet és memóriát foglalna el, ezért még folytassuk egy kicsit.)

11. válasszuk szét a vonalat és a vázát az ARRANGE Separate-tel és töröljük ki az immáron feleslegessé vált vonalat;

12. meglepődve tapasztaljuk, hogy a váza két darabból áll, ezért Ungroup-oljuk és töröljük ki az egyik darabot;

13. az átalakító szerszámmal kijelölve a vázát elborzadva látjuk, hogy 195 csomópontból áll, ezért jelöljük ki az összes csomópontot (kijelölő

négyszöggel vagy még egyszerűbben

■ SHIFT+CTRL+HOME billentyűkombinációval) és klikkeljünk a Node Edit menüben az Auto-Reduce gombra (ha megváltozik a váza alakja, akkor a Preferences menü Curves lapján csökkentjük az AutoReduce értékét, például 0.2 mm-t beállítva 36 csomópont marad);

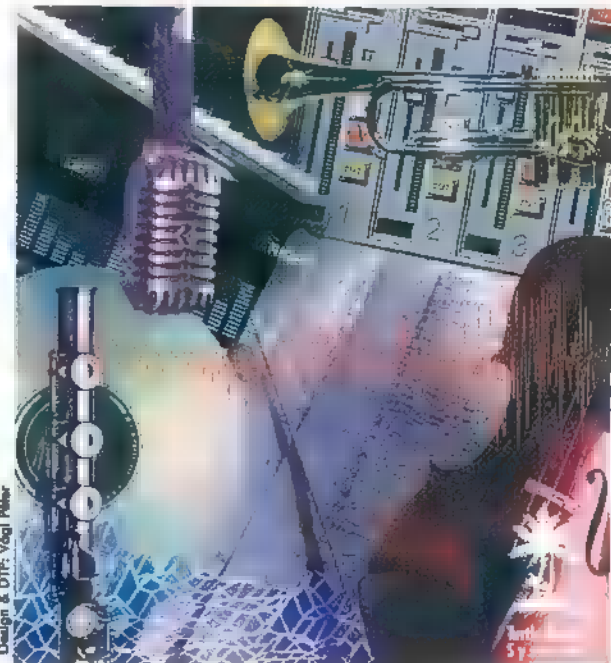
14. a vázát fessük ki például a Cosmic Mineral fraktálos kifestéssel;

15. a váza tetejét és alját egy-egy ellipsziszből készítsük el.

Ha valaki úgy gondolja, akkor „térbelibb” hatást érhet el, ha a vázát az EFFECTS Extrude-dal kihúzza és kicsit alaposabban rajzolja meg az árnyékot.

Giraffe

Turtle Beach hangkártyák



*101% SAMI COMPATIBILI

Monte Carlo*	WaveTable szinti + ■ MultiCD + Enhanced IDE	15.600,-
Maui	Profi Wavefront Szinti kártya, FM-ek mellé	24.900,-
Tropez*	Maui + ■ + Enhanced IDE	33.000,-
Tahiti	A zajmentes csúcsgitizáló kártya	39.900,-
Monterey	Tahiti + csúc-szinti + csúc-effekt + DSP + RAM	51.900,-
Multisound	A hangkártyák királya - így egyszerűen!	59.900,-
Audio Advantage	Az első PCMCIA hangkártya	22.500,-

Az árak listaárak, és a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák
Ha telefonálsz, megadjuk a hozzád legközelebbi viszonteladónk címét, ahol meghallgatható ■ kipróbálható.

AMECON Budapest Kft.
1118 Bp. Rahó u. 10. Tel/Fax: 209-3475

Manapság gyerekjáték kiadványt szerkeszteni, sajnos ez legtöbb esetben meg is látszik a végeredményen. A számítógép csak annak nyújt hatékony segítséget, aki valamilyen szinten megtanulta már az alapokat. A kiadványszerkesztés egyik alapja pedig a képfeldolgozás.

Aki látott már valamilyen képfeldolgozó programot, tudja, hogy milyen jelentős szerepe lehet a kiadványok minőségének szempontjából.

Mindezidáig Windows alatt több olyan program is létezett, amelyek segítségével résztevékenységeket remekül elvégezhetünk. Ma is sokan ragaszkodnak a Photostyler és a Corel adta lehetőségekhez. Mindezek erejét nem megkérdőjelezve szeretném felhívni azok figyelmét a Photoshop 3.0-ra, akik sokszor napokon keresztül bámulják a monitort a jobb végeredmény reményében...

Erőforrásainkat eléggé megterheli a program. Ajánlott egy jobb 486-os (de a 3.0-át kifejezetten Pentiumos környezetbe szánták, sima Windows használata esetén felteszi a Win32 kiegészítést), minimum 16 MB RAM-mal (de sokszor a 32 is kevésnek bizonyul, elsősorban azért, mert a memória megtelésével a Windows elkezd swapfile-ba dolgozni, és akkor aztán megáll az élet) és gyors grafikus kártyával (a 2 megabájtos

kártya szinte minimum követelmény, elsősorban a felbontás miatt: csak így tudunk 1024x768-as felbontásban legalább 32,000 színben dolgozni). Az ennél gyengébb konfiguráció millió bosszúságot okoz.

A telepítéshez találunk a dobozban lemezes és CD-s verziót is – ez utóbbit érdemes átböngészni,

mert rengeteg hasznos plug-in, driver, kiegészítő programocskát húzódik meg valamelyik „szegletében”.

Az installálás egyébként kisebb gubancokat okozott: a béta verziót már

régóta teszteltük (annak minden hibájával egyetemben), és ha ezek után akartuk feltenni az új, végleges Photoshop-ot, akkor egy Windows könyvtárban levő fájl mindig elrontotta az installálást. Ha ezen a fázison túlverekedtük magunkat, már jobban élvezhető eszközzel gazdagodunk. Érdekes, hogy a béta verzióban a képek betöltésekor egyszerre több képet is kijelölhettünk – a végleges változatban már nem. Kivettek egy egyszerű, mégis nagyon hasznos funkciót.

A program sok tekintetben megújult a 2.5-ös verzióhoz képest. Legfontosabb az objektum orientált felépí-

Photoshop 3.0

tés: megszűnt a rengeteg felesleges retusálás az elrontott képrészletek után. A rétegeket (layerek) külön kezelhetjük, elmozgathatjuk, és akár napokkal később is külön-külön módosíthatunk rajtuk. Ekkor elmentéskor csak a Photoshop .PSD formátumát használhatjuk, de a viszonylag nagy méret ellenére a hasznos, hogy az editálhatóság megmarad. A „Save as copy” funkció segítségével általa ismert formátumokban menthetjük el a képünket. Ilyen esetben azonban a visszatöltött képünk rétegstruktúrája

ket. A rétegeket egyszerű (Drag and Drop) módszerrel helyezhetjük át akár más képekre is. A maszkokat az eddigi bonyolult procedura helyett egy mozdulattal felhelyezhetjük a képre, ezzel elérve az optimális átméreteket – ugyanilyen egyszerű a rétegről eltávolítani a korábbi maszkot.

Fantasztikus újítás a Quick Edit opció. Képünk megadott részletét betöltve végezhetünk rajta módosításokat. A nagy méretű képek esetében ez mindenképpen óriási segítség. Egy kicsi gond mutatkozik a hasznos funkció esetében. Csak tömörítetlen TIFF formátumot képes editálni.

Szenvedélyes effekt gyűjtő lévén, nagyon örültem az új Photoshop-nak. Igaz ugyan, hogy viszonylag kevés új effektussal gyarapodott, de mindenképpen fon-

használható. Az összes filter egy helyre telepítése – az én gépemén legalábbis – program-zavarokat eredményezett (szerintem Win32s hibaüzenetekkel elszállt). Az Androméda effektek ugyan működnek, de korábban megszokott nézőképe nem üzemel.

Rengeteget változtattak az úszóműnőkön. Magunk határozhatjuk meg sorrendjüket, tartalmukat. Olyan, mintha egy dossziéból húználunk elő fontos dolgainkat. A munkaasztalon elhelyezhetjük a sűrűn használt funkciókat is, így egyetlen gombnyomással elérhetők a kiemelt gombkombinációk, effektek.

A kiválasztás, kivágás az egyik alapköve a jó retusálásnak – ezt is átalakították. Rendkívüli újítás, hogy most megadott színeket is képes kijelölni – kérhetjük például, hogy jelölje

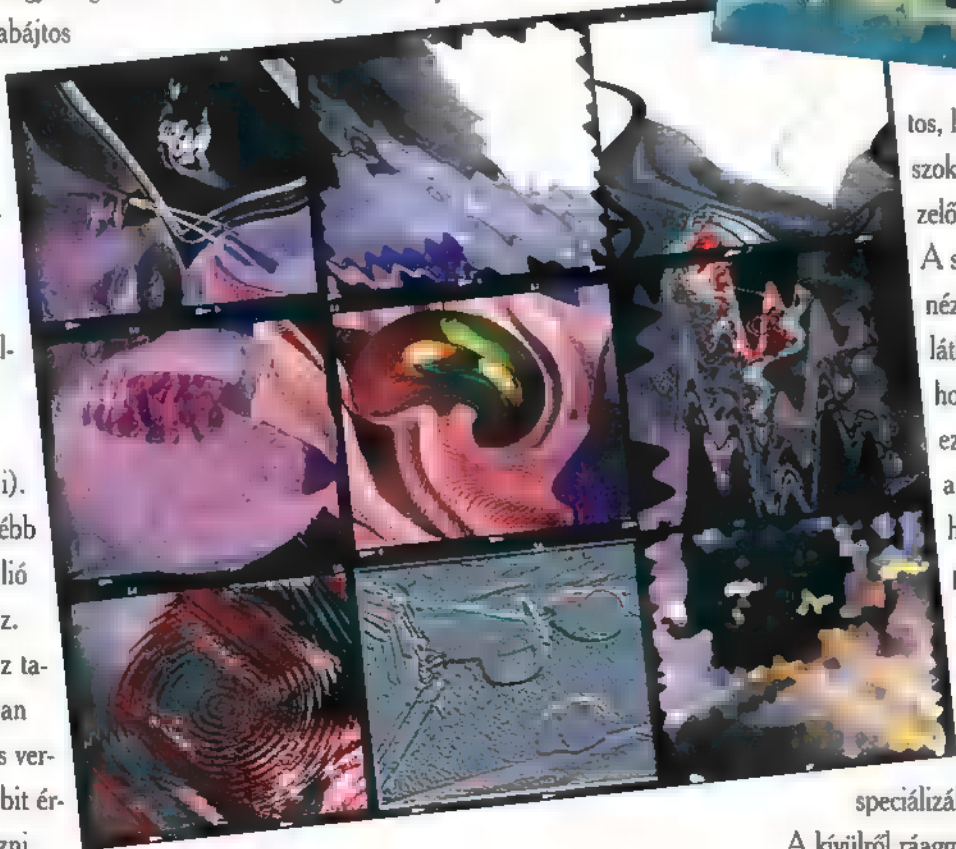
ki a „pirosas” színeket, ehhez pedig adja hozzá még az általunk megadott erős sárga és kék színt is.

A funkciók is precízebbek, hatékonyabbak az új verzióban: jót tett az újragondolás, teljes átalakítás. Ha egy képet RGB-ben dolgozunk fel, a nyomdai elő-

készítés során át kell alakítani CMYK-ba: a CMYK Preview lehetővé teszi, hogy ezt mindenféle kötelezettség nélkül kipróbáljuk. Szintén a színállításhoz tartozik, hogy az Auto Levels funkciót is helyrehozta. Segítségével az egyértelműbb képek esetében automatikusan beállítja a fekete és fehér szintet – profiknak nem ajánlom, mert nem mindig működik úgy, ahogy azt az ember elvárna. Sokszor a „saját szakálára” átváltoztatja a színeket.

Hasznos programmal gazdagíthatod eszköztárad, ha megvásárolod a Photoshop 3-at. A program ára sem magas (legalábbis ebben a kategóriában), ha jók az információink, 69.800 Ft-ba kerül (a Kai Power Tools-al kiegészítve) a Software Station-nél.

Shy és Mr. Chaos



tos, hogy a régi megszokott filtereket is új kezelőszervekkel látták el. A szokványos funkciók nézőképét (preview) is láthatjuk, még az előtt, hogy alkalmaznánk ezeket. Az újak közül a fények, spotok és hasonlóak csak más program segítségével voltak előállíthatóak eddig. Kifejezetten jók a felhő és lenyce-csillanásra specializált „render” effektek.

A kívülről ráaggatható filterek (plugin) nem minden esetben készültek fel a Photoshop 3-ra. Szomorúan kellett konstatálnom, hogy a Kai Power Tools és a Aldus Gallery Effects csak külön plugin directory alkalmazásával volt

elveszik. Minden réteg effektekkel, maszkokkal látható el. A módszer kezelhetővé teszi a rétegek egymáshoz viszonyított helyzetét. Előrehozhatunk, vagy hátrébb helyezhetünk képrészlete-

De béna...

A „birkaszámláló kézi készülék“, ahogy ■ budaörsi ifj. Regács Imre nevezi végre többek fantáziáját is megmozgatta - sok jó megoldás érkezett. De béna bátyátok megint kiugrott toloszékéből... A nyerteseket majd levélben értesítjük.

A bemutatott szerkezettel 7 birkát lehet megszámlálni és 33000 állathoz valóban 16 lappantyú kell. Összeadni előretekeréssel lehet. Kivonni viszont nem lehet visszafelé tekeréssel, mert a lappantyúkon a csappantyúk összegabalyodnak. Aki nem hiszi építse meg a szerkezetet. Külön díjat ajánlok fel a legjobb működőképes változatért. A kivonáshoz ■ komplemens aritmetikát kell használni, vagyis a kivonandót tükrözni kell, ahogy az előző számban bemutattam egy egyszerű példán.

Azt sajnos senki nem vette észre, hogy, ha azt is tekintetbe vesszük, hogy ■ csappantyúk felső állásban elől is meg hátul is lehetnek (kivéve a balszélsőt), akkor egy n lappantyúból álló szerkezettel $2 * 3n - 1$ darab állatot lehetne megszámlálni, vagyis a 33000-es állomány nyilvántartásához elég lenne 10 lappantyú. Az egyetlen gond, hogy eddig még senkinek sem sikerült szisztematikus tekerési módszert feltalálni, amely végigviszi béna kalkulátorunkat a lehetséges állapotok rendszerén. Aki ezt ■ problémát megoldja annak fizetek Nem is tudom mennyit

- El ne mozdulj innen!

- Figyeld az egyik szemeddel ezt a rabszolgát itt, a másik szemeddel pedig azt a rabszolgát ott és tartsd fel a kezéd bármit csinálnak, kivéve, ha egyszerre mind egyikük feltartja a kezét!

- Ha ez a helyzet, akkor lent legyen kezéd!

- Akkor is tudod a dolgod, ha mindkét szemeddel ugyanazt a rabszolgát figyeled.

- Nem létező rabszolga lett a kezű rabszolgának számít.

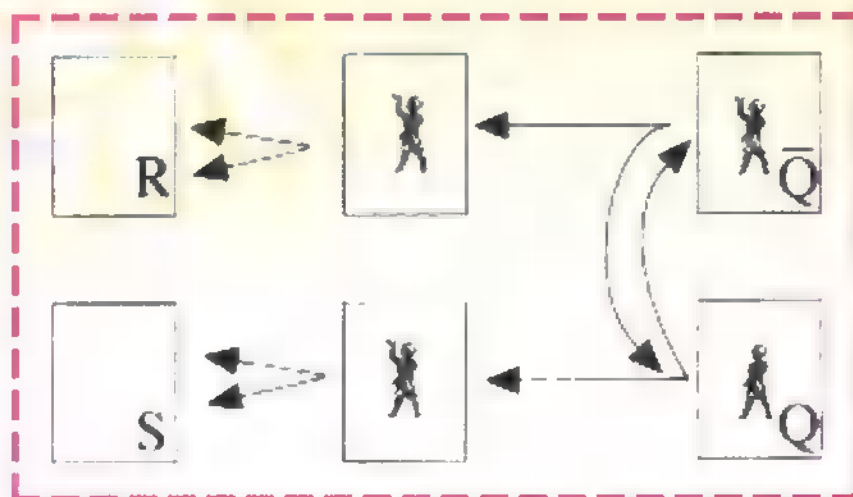
De Béna császár SK.

Maradunk tehát ■ kettes számrendszerrel. Ami ■ kettes számrendszert illeti, mélyen tisztelt levélíróim abban nincs igazatok, hogy a kézi-készülék felhasználóinak a kettes számrendszert ismerniük kell. Végezzetek egy felmérést a tízes számrendszerben olajozottan dolgozó hasznos polgártársaitok körében: Vajon hányan ismerik a tízes számrendszert? A felteendő kérdés így hangzana: „Ha modjuk én nem tudnék számolni, összeadni kivonni meg tudnád nekem magyarázni, hogy hogyan kell? De nem csak a szabályokra vagyok kíváncsi, hanem érteni is akarom ■ dolgot.“

Retournons ■■ esclaves, vagyis back to the slaves! - ahogy Rousseau mondta volna.

Kezdjük hát a rabszolgák kiképzését! Először is kijelöljük mindenkinek a helyét a pályán. Ezután már csak a mellékelt kézikönyv anyagát kell ■ résztvevők a fejébe vésni - kőbaltával.

Íme a gyakorló pálya. Nyíllal jelöltem, hogy ki kit néz.



Írjátok le, hogy mi történik, ha az üres négyzetek egyikébe, vagy másikába beállunk feltett kézzel, majd odébb sétálunk!

MM MULTI-MANIA SZUPER KLUBTAGLAC

MULTI-MÁNIA SHOP

V egy hely É ahol meg is mutatják Neked a CD-ke!

a **RÁDAY-UTCÁBAN!**
Két percre a Kálvin-tértől

LOGITECH
MICROSOFT
BORLAND
CREATIVE

ATÓLZÉIG!

Klubtagnak lenni **YO!**

CD-K MÁR 675 FT-TÓL (ÁFÁ-VAL!)

IX. RÁDAY UTCA 21.
TELE 217-4547
NYITVÁS H: 9³⁰-18 h

Polaroid 3M Verbatim

HALLGASS!

GRAVIS ULTRA SOUND 18 900 Ft
MAX 29 900 Ft

a füledre!

Magic Carpet	8400 Ft	Monty Python's
Armored Fist	8500 Ft	complete waste of time
Crime Patrol	8300 Ft	
Creature Shock	8200 Ft	11 400 Ft
X-Wing	8800 Ft	
Wing Commander III	11500 Ft	

Áraink a 25 %-os áfát nem tartalmazzák

PIXEL MULTIMÉDIA KFT.
1055 Budapest, Balassi B. u. 9-11.
Tel: 269-0624 Fax: 153-0627

A jövő zenéje?

Multimédia

A múltkor megígértem, hogy kicsit gyakorlatiasabb vizekre evezünk. Ennek az a hátránya, hogy míg az elméleti vízbe nehéz belefulladni – no erre is van azért példa: Flogiston elmélet –, addig a gyakorlatiba igen könnyű, bár ez kétségtelenül a mélyvíz szekció...

Na, a bevezetés után nézzük a hangkártyákat. Nem Dr. Midi kényerét rácsálom éppen, én inkább az elvekről szövegelek. Tehát a múltkor elmesélt FM és Wavetable szintézist bele préselnék többek között a hangkártyába. Az FM szintit tehát belenyomják egy chipbe, amelynek paramétereit kívülről állítani lehet. A probléma, hogy a chip programozása minden fajtára különböző, és nem nagyon szeretik publikálni. Ha viszont meg van az összes regiszterünk, akkor azok időben és értékben pontos! írásával meg is indul a muzsika a chip audio kimenetén. Beállíthatjuk például az operátorok számát, elrendezését, a VCO-inak, LFO-inak frekvenciáját és hullámformáját, az ADSR paramétereiket, az amplitúdó-modulációt stb. Az FM szintik általában 12 bites belső felbontással dolgoznak és állítják elő mindazt, amit az analóg FM-nél leírtam. A kimenetnek illik analógnak lennie, hogy ne kelljen még meg is D/A-zni. A csatornák száma változó lehet, de 3-4 csatorna alatt nem igazán lehet klassz hangokat előcsalni. Elvileg két kimeneten is megoszlanak a csatornák, de csak addig, míg össze nem forrasztjuk őket. Elterjedtek az OPL chipek, a legtöbb program még az OPL-3 (YMF262-M) képességeit sem használja ki. Kivétel néhány demo, melynek írói azonban sokszor korunk magányos farkasai és meg nem értett emberei.

A következő lépés, hogy nem elég szünk meg az FM hangzással, mert igaz, hogy nélkülözhetetlen, de például jó dobhangzást elég nehéz vele produkálni. Szerzünk tehát egy pár digi-

talizált dobmintát, és eltesszük a PC memóriájába, ahol senki nem „bántya” (Ezentúl ■ gy.k. minden nonkonformista szintaktikai húzást idézőjel kíséri, mert egyszer a szememre vetették, hogy a „dzsolsztykiet” nem úgy írják, „aho” „űrjáák”). Vegyük tehát a DMA bácsit, és zavarjuk ki egy portra a PC központi memóriájának adott részét. A hangkártya timere majd gondoskodik a pontos lejátszásról. Két „probléma” merül fel. Honnan tudjuk, hogy mikor, mennyi adatot kell kiküldeni? A kártya IRQ-val jelzi, ha elfogytak az adatai. Azaz megrángat egy olyan lábat, melynek az egyik vége nála van, ■ másik meg ■ processzorra van rákötve ■ megszakításvezérlőn keresztül. Ekkor mehet ■ többi adat. Nekünk persze számon kell tartanunk, hogy mennyi adatot küldtünk már ki, hiszen a kártya nem tudja, hogy a dobhangnak van már vége, vagy csak lusták voltunk több adatot küldeni. Nem csak dobmintákat küldözgethetünk ám így ■ kártyának, hanem például beszédet is. Ezt ■ központi processzorral valahogy előállítjuk, a kész adatokat meg elküldjük kisebb-nagyobb csomagokban.

A másik probléma, hogy ezek az adatok szigorúan digitálisak, ezeknek ■ „hallványa” (látvány után szabadon), viszont igen könyörtelen. Rá kell tehát pakolnunk a kártyára egy D/A átalakítót, hogy aztán egy analóg keverő segítségét igénybe véve az FM-mel összekeverhessük. Nem árt mindjárt egy A/D-t is, amivel ■ hangokat begyűjtjük (ez itt nem a reklám helye, de ha nagyon földöntúli hangokat szeretnétek, akkor merem ajánlani Hortobágyi László Traditional Music of Amygdala c. CD-jét). Itt jegyezném meg, hogy ■ begyűjtés, azaz ■ digitális szintén a PC DMA-jával történik, csak ilyenkor a kártyától a központi memória felé. Most már tehát két független forrásból állíthatjuk elő a zenét, melyeket pontosan össze kell szinkronizálnunk, hogy ne analóg káosz jelenjen meg a hangszórón. Ezek-

kel a módszerekkel már nagyon sok lehetőségünk van, de egy jelentős korlátba ütközünk. A csatornákat nem növelhetjük a végtelenbe, mert minden digitális adat ■ központi memóriából vesz el több-kevesebb bajtot, másrészt a rendszerbusz kellőképpen leterhelődik.

Ha a memóriát kihelyezzük ■ kártyára, akkor nem kell DMA-zni, csak a kártyának kell elárulnunk, hogy a memóriában honnan, meddig játszunk, milyen sebességgel és milyen felbontásban. Ezt nevezzük Wavetable szintézisnek. Például közölhetjük vele, hogy a saját memóriájában az 4E3D0000H címtől ■ 4E3D61A8 címig játszunk 16 bites mono mintákat 22,05 kHz-cel, azaz 8 bites szervezés esetén igyekezzen másodpercenként 44100 bajtot kirángatni ■ DRAM-jaiból. Ezt az adatáramot még átvezethetjük mindenféle jelátalakítón, szűrőn, hozzákeverhetünk egyéb mintákat és hadd ■ soroljam, hogy mit csinálhatunk még vele. Az a biztos, hogy ezek az adatok is a D/A-n keresztül jutnak ki ■ kívülágra, hozzákeverve a többi jelhez.

Most már három módszerünk is van arra, hogy szóra bírjuk a hangkártyát. Észrevehettétek, hogy nem állítottam sorrendbe ezeket a módszereket, mivel értelmetlen is lenne. Ez hasonló kérdés lett volna, mint, hogy melyik a jobb stílus: az impresszionista vagy a szürrealista? Egyik sem jobb a másiknál, csupán mások, és mindkettő nélkül, valahogy kevesebbek lennének. Így van ez a hangszintézis módszereivel is. Az FM-mel tényleg nem lehet igazán élethűen utánozni a klasszikus hangszereket, viszont elő lehet állítani olyan hangzásokat, amiket mással nem (pl. Joe Zawinul: Birdland). A wavetable eljárás is sokszor FM szintik hangját digitalizálja és dolgozza fel, az viszont már nem ■ wavetable érdeme, hiszen az csak a rögzítési és visszaadási módszer. Maga a Wavetable módszer nem is szintézis, csupán visszaadási technika. Az igaz, hogy gyakran kombinálják jelfeldolgozó egységekkel, de az már valós idejű digitális jelfeldolgozás, de ki mondta, hogy a digitális FM jeleket nem lehet elvileg egy DSP-vel megétni? Persze, hogy meg lehet, és így például az AWE32-ben az FM-



hangokra is kerülhetnek effektet. A wavetable előnye, tehát abban rejlik, hogy manipulálni tud olyan hangzásokat, melyek egyszer valahol elhangzottak, és a potom költségű memóriában és háttértárakon megörökíthetők és bármikor, szinte tökéletesen reprodukálhatók. Ez összevág azzal ■ fejtegetéssel, amit a digitális jelek elméletéről meséltem, tudniillik a reprodukálhatóság és a minőség konzerválás. Elvileg digitális FM-mel is majdnem minden hangzást elő lehet állítani (vö. Fourier felbontás), legfeljebb az algoritmikus és hardver-ráfordítás lenne óriási (vö. physical modeling, Stanford University). Ezután az elfo-

gulatlan értékelés után lássuk tovább, hogy miért egyszerűsödik le életünk, ha zenét akarunk komponálni. Mindhárom, fent említett előállítási módhoz kell valamilyen speciális ismeret a hangokról, hangszerekről, melyeket hallani szeretnénk. Arról is kellene valami fogalmunknak lenni, hogy hogyan tudjuk a hangzásokat módosítani, tetszésünk szerint. Ezek a módszerek viszont nem lehetnek egyformák, hiszen nem egy típusú hardver és szoftver uralja a piacot. Ezek áthidalására született meg a MIDI protokoll. Itt minden hangszernek, hangmagasságnak, effektnek egységes kódja van, csupán ezeket kell a kártyának elküldeni. Ha a szintink nem kártyán van a PC-ben, akkor egy soros kábelen messze is vihetjük a jeleket. Ha a kártyánk MIDI-képes, akkor egy interface-en keresztül (pl. MPU-401) máris szól a muzsika...

Azonban, hogyan küldjük el a jeleket vagy adatokat időben pontosan(!) a kártyának? Ilyenkor teljesen mindegy, hogy MIDI, digitális DMA, Wavetable vagy FM zenét produkálunk, az időzítési kérdések azonosak. Felprogramozhatunk egy timert, az majd megszakításokon keresztül tudatja velünk, hogy „Hány az óra Vekker úr”. Ha azonban nem vagyunk profi bitvadászok, akkor sem kell elkeserednetek. Léteznek olyan szoftver segédeszközök, melyekkel többkevesebb gyakorlással már igen pozitív dolgokat is lehet művelni.

A legegyszerűbb segédeszköz a tracker. Itt még szó sincs kottáról, előjegyzésről, meg ilyesféle „felesleges” krixkraxokról. Van n ($n = 4, \dots, 16$) csatornád, mindegyik tele kis cellákkal, melyek tartalma sorban lejátszásra kerül. Egy kis cella tartalmaz egy ábcés hangot az oktávjelöléssel együtt (pl. C#3), és egyéb paramétereket, mint sebesség, hangerő, effektek. A cellák összessége a lap vagy minta (pattern), melyek adott sorrendje a song, azaz a zenemű. Először ki kell tehát tölteni egy pattern-t, azaz a cellákba be kell írni az adatokat. Ez történhet lépésenként (step-by-step, off-line) vagy valós időben (real-time, on-line) külsőbillentyűzettel is (horribile dictu számítógép klaviatúrával). A ritmus bevitele egyszerű. Minden cella egy ütemnek

felel meg. Hogy ez most éppen nyolcad, tizenhatod stb., azt nem lehet megmondani. Ha úgy számolunk, hogy 64 cella van egy patternben és ez 4/4-nek felel meg, akkor tizenhatodokkal számolhatunk. Ha triolát, pentolát, sextolát, előkét stb., azaz nem a 2 hatványaként előálló ritmusokat akarunk játszani, akkor már egy kicsit gondolkodnunk kell. (Kérdés: hogyan lehet ezt megoldani? A nyertesek között négydimenziós Friderikusz Sándor kitűzőket sorolunk ki!)

A patternnek mellett a hangszereket (instrument, patch) is magunknak kell előállítanunk, mivel ez is speciális formátumban tárolódik. Egy fejlett tracker tud kezelni DMA csatornát, FM-hangszereket, wavetable hangszereket, és MIDI-hangszereket is. A szerkesztők mellett egy player rutin is található a patternekből összeállított songhoz. Ennek az a feladata, hogy a szerkesztő által egy fájlban speciális formátumban eltárolt hangszereket és patterneket beolvassa és lejátsza. A player TSR kell, hogy legyen, minek eredményeképpen a zene lejátszás mellett a processzor sok egyéb feladatot is elvégezhet (pl. animáció, grafika). Egyetlen probléma, hogy rengeteg tracker és formátum létezik, de ezek nem kompatibilisek egymással. Mindenkinek van egy kedvence, vagy urambocsá', ír egyet és abban kedvére garázdálkodhat, de csere-bere csak a közös bázisú music-groupok között lehetséges.

A kevésbé számítógépes, hanem inkább zenész hajlamú kollégák inkább a MIDI zenegyártó programokat részesítik előnyben. Ők bizony nem ilyen technokraták, mint magunk (akinek nem inge...), még a számítógéppel is inkább a kottákat íratják. A csak MIDI alapú szoftvereket általában szekvencernek nevezik, melyek feladata a pontos MIDI parancsok kiadása. A pontos szó az időre vonatkozik. A feljátszásnál, ugyanis nem cellákat kell kitölteni (ami nem lehet pontatlan), hanem a pontos időket is el kell találni. Egy kvantáló segít ilyenkor, ami 16-odra, 32-edre stb. kvantál, a triolák meg szépen kihalnak. Itt is több csatornát kezelhetünk, jel-

lemzően annyit, amennyire a MIDI-re hajlamos hangkártyánk vagy szintigépek képes. A csatornák felvitele történhet kotta formában, de MIDI-billentyűzettel is. Még nem is említettem, hogy a MIDI billentyűzet egy olyan klaviatúra, mely maga is szabványos MIDI protokoll szerint állítja elő az üzeneteit. Ezek a jelek egyrészt a szintet szólaltatják meg, másrészt megjelenítjük őket a képernyőn, illetve a memóriába olvassuk be őket, manipuláció és tárolás céljából. Visszatérve a klaviatúrára, meg kell említenem, hogy egy MIDI billentyűzettel elvárható, hogy billentésérzékeny legyen (ez ugye a számítógép billentyűzeténél luxus lenne). Ha a billentésérzékenység a lenyomás sebességét jelenti, akkor ez egy fajta átvágás, de hát istenem. Léteznek súlyozott zongorabillentyűzetek is; egy ilyesfajta billentyűzet árán kb. 7500 liter tejet lehetne venni (de minek annyi tej?).

Elérkeztünk a zenélés legutolsó láncszeméhez, ahhoz a valamihez, ami a levegőt rezgésbe hozza. Igen, a hangszóróról van szó. Szerintem tutti jó megoldás, ha a hangkártya kimenetünket az erősítőnkbe rögtön be is vezetjük. De mivel nincs keverőnk, vagy a CD szól vagy a PC gyűri ki a láncfűrész magából. Olcsóbb megoldás után nézünk: veszünk egy pár hangszórót, amivel tetszőleges közelségből adagolhatjuk

a killer-shockot agyunkba, és ha „megy a gép, akkor megy a hang is a vidéki bemutatóra, akár a pusztába is, ahol van távvezeték”.

A hangszórótól viszont megköveteljük, hogy szóljon úgy, mint a technovarázs, és még a negatív Hertzek is jöjjenek ki belőle, az ultrahangokról már nem is beszélve. Legyen tehát aktív hangszóró, azaz beépített erősítőjével nyomja a kakaót, ne úgy mint a Sokol. Illik még rajta lenni bass-reflexnek is, ami egy külön lyukacska a basszus hangok számára. Ha még jobb mély hangzásokat akarunk, akkor a subwoofer a legjobb megoldás. Ez egy különálló basszushang előállító, melyhez két magashangú kiegészítő (szatellita) hangszóró is párosul. Ha nincs is subwooferünk, akkor is jót tesz a többutas hangszóró, ami különválasztja a magas és mély hangokat és külön nyomja ki. Így a mélyhangszórót nem terheli a magas hangok, a magast pedig „nem a mély”. A hangszórók egy része besötépet, a többihez viszont külön áramszolgáltatás kell. Szerintem, akkor már inkább bekapcsolom az erősítőt. A hangerőszabályzás jó dolog a hangszórókon, főleg, ha mindkettőt külön lehet állítani, mert akkor látens balance-eltolódást is vihetünk a rendszerbe.

Ennyit a zenéről, és legközelebb tényleg jön a video...

Dr.Doktor



MEGDUPLÁZTUK!

Előfizetőink között ismét egy szuper robogót sorsolunk ki!

És eljövend a Második Nagy Előfizetési Akció! Újra meghirdetjük, amelynek főnyereménye ezúttal egy "mégleggyönyörűbb", káprázatos robogó! A Treff-X robogóház közreműködésével ismét egy kétkerekű vágárdára! A Yamaha Mint "robi" az egyik legszebb formájú, szédületesen áramvonalas robogó: 49 köb-

centis, tehát kismotorként akár Te is vezetheted (kérdésd csak meg előző nyertesünket, Szabolcsi Gyurit!). Súlya alig 50 kiló, ezért bivalyerős, ráadásul alig kér valamit inni. Te is megnyerheted a robogót (és vele sok más



nyereményt is), ha előfizetsz a PC-X Magazinra:

az IFABO-n megrendezendő sorsoláson mindenki részt vesz, aki 1995. április 20-ig előfizet a PC-X Magazinra. Találsz a lapban megrendelőlapot, ezt kitöltve küldd vissza a cí-

münkre, cserébe mi küldünk egy csekket, amin befizetheted az 1944 forintot. Nem tudom, észrevetted-e, de előfizetőink még mindig a régi áron kapják a lapot (azaz két számot ingyen küldünk), s így már csak ezért is érdemes előfizetni!

Akciókat a Treff-X robogóház támogatja: 1119 Budapest, Andor u. 28.

Magyarország legfelkelmetesebb versenyét hirdetjük meg: brutális párbajban mutathatod meg, milyen gyakorlott Doom játékos vagy!

Azon kívül, hogy az első öt helyezett egy-egy speciális, eredeti Doom2 verzióhoz juthat, megnyerheted a világ egyetlen, hamisít(hat)atlan Doom-kupáját! Részt vehetsz a küzdelemben, ha a mostani, és a következő számunk 4. oldalán található nevezési szelvényt kivágod, és beküldöd a helyes válasszal



Indul a Doom bajnokság!

együtt Április 15-ig. A sorsolást követő végső, vérre menő, „élő” csatában 100 harcos vehet majd részt! (Hogy mihamarabb értesíthessünk, kérünk, írd meg a telefonszámod is!)

Kérdésünk: írd meg legalább tízféle fegyverfajtát, amellyel a szörnyek a játék során, a különféle pályákon megkeserítik életedet.

Címünk:
PC-X Magazin
1536 Budapest
Pf. 386



AUTOMEX Amerikai-Magyar Kft.
 1077 Bp. Wesselényi u. 21. Tel: 268-0885, Fax: 267-8546
 POSTAI UTÁNVÉTEL: Tel: 268-0885
 Hangposta és faxbank: 267-9916
 ASTORIA ÜZLETHÁZ
 1072 Bp. Rákóczi út 4-6. Tel/Fax: 267-9461
 CD-BYTE
 1027 Bp. Fő u. 92. Tel/Fax 202-6438, 06-30-406-138
 ARZENÁL ÁRUHÁZ
 1076 Bp. Thököly út 2. Tel: 322-3817, 269-7535/2907

MAGYARORSZÁG LEGNAGYOBB CD-ROM VÁLASZTÉKA
 40.000 EZER CD-ROM, MÁR 590,-FT-TÓL

**Ha egy CD-t máshol kedvezőbb áron kínálnak,
 gyere el hozzánk, mondá el
 és tőlünk
 még olcsóbban megkapod.**

**Ha ez túl hihetetlennek tűnik, tégy egy próbát
 és meglátod, mi álljuk a szavunkat.**

Magyarországon először! Egy együttes CD-ROM-ja.

Unod a mai "műanyag" zenét?

Szeretnél hallani igazán vérpezsdítő dallamokat?

Keressd a **TOPÓ NEUROCK TRUPP** CD-ROM-ját.

A hifitoronyban is lejátszható zene mellett a lemezen megláthatod az együttes videóklipjeit, beleshatsz a próbaterembe, végignézheted nagylexikonjukat és még sok, eddig nem látott érdekesség vár rád!

Eme interaktív CD kiadója az **AUTOMEX**, a Hungaroton Gong és a Videoton.

HAMAROSAN A BOLTOKBAN CSAK 990,-FT-ÉRT.

KLUBTAGOKNAK 20% KEDVEZMÉNY

Vegye igénybe postai utánvételes szolgáltatásunkat

US.EX AMERIKAI-MAGYAR KFT.

Több ezer CD-ROM postai utánvétellel

1410 Bp. Pf. 185.

TEL: 267-9919

**Megrendelt CD lemezét
 még aznap postázzuk**

felhasználói program
 lexikon, játék
 enciklopédia
 shareware

sex



HARDWARE-M KFT.

Budapest, 1067 Csengery u. 55. fszt. 9.

Tel: 1-326-841, 06-30-438-833

**Használt hardware-t adunk, veszünk
 kedvező áron beszámítunk.**

- Számítógépek, számítástechnikai eszközök forgalmazása
- Használt számítástechnikai cikkek vétele, eladása
- Számítógépek szervizelése, bővítése garanciával
- Rövid határidővel multimédiásítjuk computerét, a régi alkatrészeit beszámítjuk
- Elromlott hardware-it nagyon olcsón megjavítjuk!

Használt számítógépek már nettó 20.000 Ft-tól

**NYITVATARTÁS:
 HÉTFŐTŐL PÉNTEKIG 10-18
 SZOMBATON 10-13**

PC TRAFIK

TEL: 267-9434

CD-Recorder

CD-R1002/C	2x Speed
CorelCD Recording Software	
SCSI Interface	
MÁRCIUSTÓL:	kb. 299.990,-Ft
CD-R2000 PHILIPS	2x Speed
CorelCD Recording Software	
SCSI Interface	
CD-R4000 YAMAHA	4x Speed
Authorware Star Software	
Macromedia Director 4.0 Software	
GEAR DOS/Windows Software	
SCSI Interface	
	859.000,-Ft

Notebook Multimedia

ZENIT-PLAYER Multimedia Unit

PCMCIA kompatibilis notebook-hoz.
 2xSpeed CD-ROM drive, 16 bites hangkártya,
 PCMCIA type II Interface

98.900,-Ft

Winchester

Minden kedves vásárlónknak aki nálunk vásárol 400 MB fölötti winchestert, AJÁNDÉKBA EGY CD-ROM-OT KAP.
 Új winchester vásárlásakor a régi beszámítjuk és adatait díjmentesen CD-ROM-ra írjuk.

Notebook

AUSTIN Notebook

486 DX2 Mono VGA
 340MB HDD, PCMCIA
 8 MB RAM

229.000,-Ft

AUSTIN Notebook

486 DX2 TFT Color
 540MB HDD, PCMCIA
 8 MB RAM

429.000,-Ft

MPEG

Kiegészítők

Real Magic MPEG kártya	38.900,-Ft	80 W-os hangfal	8.900,-Ft
+ Harde CD-I lemez		CADDY	1.200,-Ft
Media Magic		CDU55 hangkábel	590,-Ft
video digitizáló kártya	SZENZÁCIÓS ÁR		

Viszonteladókknak további jelentős kedvezmények.

Áraink az Áfát nem tartalmazzák!

Zöld jelzés a Novell-címkéknek



Ha az Ön által vásárolt Novell-termékről hiányzik a sorozatszám, ellátott, zöld címke, lehet, hogy más-
valamit is nélkülöznie kell – a támogatást.

Abban az esetben, ha a dobozon rajta van az itt látható
címke, minden rendben.

Ez azt jelzi, hogy a termék egy feljogosított Novell
disztribútortól származik. A címke nélkül viszont ezt
egyszerűen nem lehet elismerni, és így viszonteladója

számára semmiféle értékesítési támogatást nem biz-
tosítanak.

Nyilvánvalóan nem szeretne támogatás nélkül maradni,
ezért kizárólag hivatalos Novell-termékeket érdemes
vásárolnia.

Ha kételkedik a termék eredetiségében, egyszerűen
csak lépjen kapcsolatba az alább felsorolt feljogosított
Novell disztribútorok valamelyikével !

 **NOVELL**

The Past, Present, and Future of Network Computing.

3Soft Számítástechnikai Kft.

1123 Budapest, Kapitány u. 6.
Tel.: 212-2552 Fax: 156-5419

Computer 2000 Magyarország Kft.

1027 Budapest, Kapás u. 11-15.
Tel.: 202-4520 Fax: 202-4529

Walton Networking Kft.

1077 Budapest, Almássy tér 2.
Tel.: 267-9010 Fax: 267-9011